Número 6 • Ano 1 • 350$00

MASTER SYSTEM - MEGA DRIVE - GAME GEAR - MEGA CD

MEGA force

A revista oficial dos jogos SEGA

Abril Jovem

CHEGOU O MEGA CD

REPORTAGEM

ALADDIN

MEGADOSSIER

FLASHBACK

MEGA DRIVE

PREVIEW

CHUCK JUNIOR

THUNDERHAWK

AÇORES: 450$00 MADEIRA: 415$00

© DISNEY

Bigtoys

BAZAR

MEGA DRIVE

MDJ1016	SPIDERMAN	8.900
MDJ1009	SONIC THE HEDGEHOG	8.900
MDJ 1013	MOONWALKER	9.900
MDJ 1201	SUPER REAL BASKETBALL	9.900
MDJ 1204	J.B. DOUGLAS BOXING	8.900
MDJ1011	MYSTIC DEFENDER	8.900
MDJ 1021	MICKEY MOUSE II : FANTASIA	9.900
MDJ1105	REVENGE OF SHINOBI	9.900
MDJ1112	STRIDER	8.900
MDJ 1104	AFTER BURNER II	8.900
MDJ 1701	COLUMNS	6.900
MDJ 1081	ARROW FLASH	8.900
MDJ1116	GAIN GROUND	7.900
MDJ 1114	SHADOW DANCER	8.900
MDJ1101	SUPERTHUNDER BLADE	7.900
MDJ0027	ROBOCOD JAMES POND II	10.900
MDJ1010	KID CHAMELEON	8.900
MDJ1019	STREETS OF RAGE	9.900
MDJ1020	TOE JAM & EARL	7.900
MDJ1023	QUACKSHOT	9.900
MDJ1401	688 SUBMARINE ATTACK	7.900
MDJ1122	GOLDEN AXE II	9.900
MDJ0015	ROAD RASH	9.900
MDJ0030	DESERT STRIKE	12.900
MDJ1119	MERCS	8.900
MD79016	OLYMPICS	11.900
MDJ1123	TURBO OUT RUN	8.900
MDJ0031	JORDAN VS BIRD	10.900
MD48076	PITFIGHTER	13.900
MDJ1002	GHOULS'N GHOUSTS	9.900
MDJ1032	TAZMANIA	8.900
MDJ1044	BATAMAN	9.900
MDJ 1135	SENNA S.MONACO G.P.II	9.900
MDJ1127	TOKI	9.900
MD81096	ALIEN III	11.900
MDJ1006	RAMBO III	8.900
MD48056	PACMANIA	8.900
MD81026	SIMPSONS	9.900
MD48116	DRAGON'S FURY	10.900
MD48086	PAPERBOY	10.900
MDJ1214	DR. BASKETBALL	9.900
MDJ1035	GREENDOG	9.900
MDJ1051	SONIC II	9.900
MD69046	BACK TO THE FUTURE III	10.900
MDJ1045	BATMAN RETURNS	10.900
MDJ0033	AQUABATICS JP2	10.900
MDJ1046	HOME ALONE	9.900
MD70046	EUROPEAN CLUB SOCCER	11.900
MDJ1026	WONDERBOY II	8.900
MDJ1042	ECCO THE DOLPHIN	11.200
MDJ1704	LEMMINGS	9.900
MDJ1703	ART ALIVE	7.900
MDJ0041	ROAD RASH II	12.900
MD81156	TERMINATOR II	11.900
MDJ1054	STREETS OF RAGE II	12.900
MDJ 1034	TALESPIN	9.900
MDJ0042	LOTUS TURBO CHALLENGE	12.900
MDJ1070	MICKEY AND DONALD	9.900
MD79046	INDIANA JONES III	10.900
MD81086	WWF WRESTLEMANIA	10.900
MDJ1060	BIO HAZZARD BATTLE	9.900
MD81036	KRUSTY SUPER FUN HOUSE	10.900
MDJ0047	E.A. SPORTS D. HEADER	8.900
MD70106	ANOTHER WORLD	12.900
MDJ1217	GRANDSLAM TENNIS	7.900
MDJ1218	SIDE POCKET	9.900
MD95016	TEENAGE MUT.H. TURTLES	11.900
MD79076	SUPER KICK OFF	9.900
MD70066	GLOBAL GLADIATORS	8.900
MD79066	FLASHBACK	14.400
MD95036	TINY TOON	10.900
MDJ1083	FATAL FURY	12.900
MDJ1056	JURASSIC PARK	15.300
M120016	MICRO MACHINES	13.400
MD70196	COOL SPOT	14.700
MD81186	MORTAL KOMBAT	14.200
MDJ1039	ALISIA DRAGON	5.990
MD48016	KLAX	5.990
MDJ1052	TALMIT'S ADVENTURE	4.900

JUNGLE STRIKE
STREET FIGHTER 2
FLINTSTONES
MIG 29
ROCKET NIGHT ADVENTURES
SUNSET RIDERS

MASTER SYSTEM II

MSJ5077	ENDURO RACER	3.500
MSJ5068	WONDERBOY	5.500
MSJ5072	SHOOTING GALERY (L.PH.)	6.900
MSJ5119	SUMMER GAMES	5.500
MSJ7009	SHINOBI	7.900
MSJ7011	THUNDER BLADE	7.900
MSJ7012	DOUBLE DRAGON	7.900
MSJ7022	RASTAN	6.900
MSJ9002	R-TYPE	6.900
MSJ5118	WANTED	7.900
MSJ7032	PSYCHO FOX	7.900
MSJ7015	RAMBO III	7.900
MSJ7014	CALIFORNIA GAMES	7.900
MSJ7076	SONIC	7.900
MSJ7029	DYNAMITE DUX	6.900
MS25010	PACMANIA	9.900
MSJ7053	MICKEY MOUSE C.ILLUSION	7.900
MSJ7055	GHOULS'N GHOSTS	7.900
MSJ7502	GOLFMANIA	6.900
MSJ7072	DONALD DUCK	7.900
MSJ9008	ASTERIX	7.900
MSJ7073	BONANZA BROS	6.900
MSJ7100	WINBLEDON	6.900
MSJ7052	MOONWALKER	7.900
MSJ7069	SEGA CHESS	6.900
MSJ9009	SHADOW DANCER	6.900
MS27030	OLYMPICS	9.900
MS27017	SUPER KICK OFF	9.900
MS27023	SUPERSPACE INVADERS	8.900
MSJ7065	SPIDERMAN	7.900
MSJ9011	SENNA SUPER MONACO GPII	8.900
MS29004	CHUCK ROCK	8.900
MS27025	TERMINATOR	9.900
MSJ7101	NINJA GAIDEN	7.900
MS27031	SIMPSONS	9.900
MS27008	INDIANA JONES	7.900
MSJ7070	TOM & JERRY	7.900
MS27043	ALIEN III	9.900
MSJ7111	TAZMANIA	8.900
MS27022	PRINCE OF PERSIA	8.900
MSJ9015	SONIC II	8.900
MSJ7044	ALEX KIDD:SHINOBI WORLD	7.900
MS25012	KLAX	6.900
MS27024	MARBLE MADNESS	7.900
MS27016	OUT RUN EUROPA	8.900
MS27019	SHADOW OF THE BEAST	9.900
MS27013	SPEDD BALL	7.900
MSJ7107	VAMPIRE	6.900
MSJ7108	LEMMINGS	7.900
MS27029	RAMPART	5.500
MS25011	MS. PACKMAN	7.900
MSJ9005	STRIDER	5.300
MS27035	NEW ZELAND STORY	9.300
MS29009	PITFIGHTER	10.900
MS27015	W.CLASS LEADERBOARD	9.900
MSJ7079	SPECIAL CRIMINAL INVEST.	7.900
MS27026	PREDADOR II	9.900
MSJ7117	RAINBOW ISLANDS	7.900
MS27034	CHAMPIONS OF EUROPE	10.900
MSJ9014	MICKEY M.LAND ILLUSION	7.900
MS27062	GLOBAL GLADIATORS	9.900
MS27057	CRASH DUMMIES	9.900
MS27054	W.W.F STEEL CAGE	9.900
MSJ7112	BATMAN RETURNS	7.900
MSJ9013	GP RIDER	7.900
MSJ7115	WINBLEDON II	7.900
MS27059	SUPER OFF ROAD RACER	10.900
MS27056	KRUSTY'S FUNHOUSE	9.700
MS27046	007 JAMES BOND THE DUEL	9.900
MS27041	G. F. BOXING	9.700
MSJ5122	PUTT E PUTTER GOLF	2.990

MORTAL COMBACT
SONIC CAUS
STAR WARS
FANTASTIC DIZZY
CALIFORNIA GAMES II
SPIDERMAN R. SINISTER

NOVIDADE JÁ DISPONÍVEL

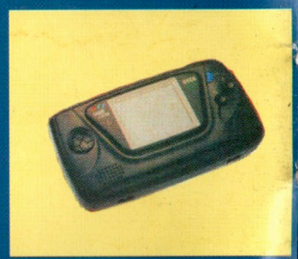
MEGA CD

Final Fight
Jaguar XJ 220
Sewer Shark
Night Trap
Music Video One
Sonic CD
Cobra Command
Sherlock Holmes
Batmam Returns
Ecco the Dolphin

GAME GEAR

GGJ2302	WONDERBOY	6.900
GGJ2306	PSYCHO WORLD	5.900
GGJ2315	SLIDER	5.900
GGJ2316	SOLITAIRE POKER	5.900
GGJ2408	SONIC	6.900
GGJ2317	CHESS MASTER	5.900
GGJ2406	WORLD C.LEADERBOARD	5.900
GGJ2415	SUPER KICK OFF	6.900
GGJ2321	DEVILISH	5.900
GGJ2423	SENNA SUPER MONACO GPII	6.900
GG81028	SPYDERMAN	8.900
GGJ2318	HALLEY WARS	5.900
GG48058	MARBLE MADNESS	8.900
GGJ2430	CHUCK ROCK	8.900
GGJ2323	WIMBLEDON	6.900
GGJ2312	NINJA GAIDEN	6.900
GGJ2413	TAZMANIA	6.900
GG48028	PAPERBOY	7.900
GGJ2507	SONIC II	6.900
GGJ2417	STREETS OF RAGE	6.900
GG81018	SIMPSONS	8.900
GG48048	KLAX	6.900
GG81048	ALIEN III	9.900
GG79028	INDIANA JONES III	5.900
GGJ2431	LEMMINGS	6.900
GGJ2421	SHINOBI II	5.900
GG70018	SUPER OFF ROAD RACER	4.900
GGJ2414	CHACKAN	6.900
GG88028	SUPER SPACE INVADERS	7.900
GGJ2503	DEFENDER OF OASIS	6.500
GG70048	TERMINATOR	8.900
GG70058	GLOBAL GLADIATORS	8.900
GG81138	CRASH DUMMIES	9.900
GG81108	WWF STEEL C.CHALLENGE	9.900
GGJ2419	EVANDER H. BOXING	6.900
GGJ2410	HOME ALONE	6.900
GGJ2509	MICKEY MOUSE II	7.900
GGJ2425	4 IN 1	10.900
GG81078	KRUSTY'S FUNHOUSE	9.700
GG81128	SPIDERMAN R. SINISTER	9.700
GG81068	PREDATOR II	9.700
GGJ2517	STREETS OF RAGE II	9.600
GG48118	TENGEN WORLD SOCCER	6.900
GGJ2319	FANTASY ZONE	3.990
GGJ2405	AXE BATTLER	3.990
GGJ2308	FACTORY PANIC	4.900
GGJ2305	DRAGON CRYSTAL	4.900
GGJ2320	AERIAL ASSAULT	4.900

MORTAL COMBAT
SONIC CAUS
STAR WARS
FANTASTIC DIZZY
JAMES BOND 007
SUPERMAN



ENCOMENDO

Nome _____

Morada _____

Localidade _____ CP _____

Telf _____

cheque ☐ vale postal ☐ cobrança ☐

Ref.ª	nome

Encomendo à Bigtoys (Lg. Ferreira Lapa, 14 - 4100 Porto / Telf. 6009960/1 - Fax 6009961) os seguintes jogos. Por favor indique a ref.ª e o nome.

MEGA force

Novembro 93

N.º 6

MEGA FORCE
Propriedade
Editora Abril Morumbi, Lda.
DIRECTOR-GERAL: Miguel Ribeiro e Silva
DIRECTOR COMERCIAL: Ian Levy
DIRECTOR FINANCEIRO: Carlos Meneses

Direitos exclusivos de comercialização:
Publicações Abril Jovem S. A.
DIRECTORA: M. Fernanda Martins Soares
REDACÇÃO
Paulo Oliveira, Redactor
José Félix, Revisor
ARTE
Tina Bahner, Chefe
Ana Dulce Banha, Maquetista
PRODUÇÃO GRÁFICA
Margarido Reis, Director
Manuel Fernandes, Assistente
CIRCULAÇÃO
Fátima Cruz Constant
DIRECÇÃO COMERCIAL
M.ª João Costa Macedo, Gestora de Produto
PUBLICIDADE
João Xara-Brasil, Director
Neves Silva, Coordenador
Mendes Cabaço, Coordenador-Adjunto
Gertrudes Paz, M.ª João Gorjão, Contactos
José António Lopes, Coordenador de Materiais

REDACÇÃO E PUBLICIDADE
Rua Marcos Portugal, 16-A – Algés 1495 Lisboa
Telef.: 410 55 70 – Fax: 410 70 50
SERVIÇOS ADMINISTRATIVOS
Quinta de São José de Ribamar, Algés 1495 Lisboa
Telef.:411 46 86 – Fax: 411 54 22
Delegação Zona Norte (Publicidade)
Rua Capitão Pombeiro, 246, 1.º Esq. – 4200 Porto
Telefs.: 410 62 52, 410 67 38

FOTOLITOS E MONTAGEM
Projecção – Arte Gráfica, Lda.
IMPRESSÃO
Resopal – Indústria Gráfica, Lda.
DISTRIBUIÇÃO
Distribuidora Jardim – Livros e Publicações, Lda.
Telef.: 947 25 42 – Apartado 52 – 2685 Sacavém

Registada no Ministério da Justiça sob o n.º 116415
Depósito Legal n.º 66376/93
Tiragem: 18 000 exemplares

Editora Abril Morumbi, Lda.
Inscrita na Conservatória do Registo Comercial
de Oeiras sob o n.º 5028.
Número de Contribuinte: 500 871 647

© Megapress/Editora Abril Morumbi
Todos os direitos reservados. Proibida a reprodução
total ou parcial sem autorização do editor.

Editorial

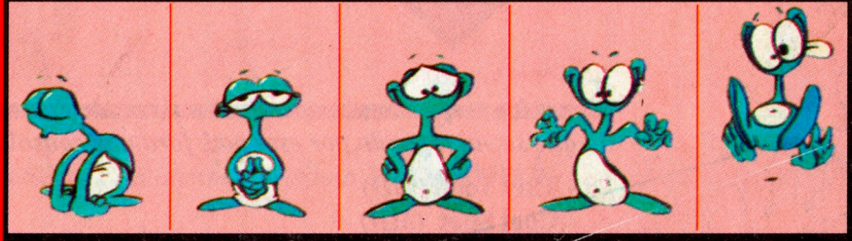
Ele aí está! O periférico mais esperado para a Mega Drive. Assistimos ao lançamento no mercado do leitor de CD da **Sega.** *Já se falou muito dele, mas para alguns ainda não foi o suficiente. Neste número da MEGA FORCE levantamos o véu e damos-te a conhecer, por dentro e por fora, o Mega CD.*

As perguntas que fizeste e ninguém te respondeu, vão ser agora respondidas. Simultaneamente foram lançados também alguns títulos para este periférico. Hoje debruçamo-nos sobre aqueles que vimos em vídeo, mas nos próximos números falaremos de novas produções que chegarão brevemente ao nosso país, para que possas disfrutar de todas as potencialidades que o Mega CD te oferece, em jogos, som ou imagens.

Classificação

As características principais dos jogos são avaliadas de acordo com esta escala:

Aborrecido	Razoável	Bom	Super	Genial



ESTE

M / E / G / A

NOTÍCIAS

O tão esperado Mega CD chegou finalmente. Fomos observá-lo de perto. Foi apresentado na discoteca Coconuts, em Cascais, perante numerosos assistentes ligados à comunicação social, e com a presença do piloto de Fórmula 1, Damon Hill. Damos-te conta também de alguns dos primeiros jogos para este leitor de discos compactos.

8 - Mega CD: O impacto do laser

10 - Novos lançamentos Mega Drive-Mega CD

preview

Poderás encontrar nestas páginas as mais recentes novidades em videojogos. É provável que alguns já se encontrem disponíveis no mercado, enquanto que outros vê-los-emos muito em breve nas nossas consolas.

13 - Winter Olympic Games *(MD)*

14 - Chuck Junior *(MD-MS-CD)*

16 - Thunderhawk *(CD)*

18 - General Chaos *(MD)*

20 - Formula One *(MD-MS-GG)*

M / E / G / A

REPORTAGEM

A Walt Disney, a Virgin Games e a Sega, mantém uma estreita colaboração para a produção de novos videojogos. O Aladdin, *o* The Jungle Book *e* The Beauty and the Best, *são jogos baseados em filmes que a Virgin se encarregou de produzir.*

22 - Disney-Virgin-Sega: Uma grande história comum

ZAPPING

Uma das secções mais consultadas é sem dúvida esta, onde podes encontrar uma análise do que se vai jogando por esse país fora nas consolas Sega.

28 - Tiny Toon *(MD)*

32 - Cool Spot *(MD)*

36 - Fatal Fury *(MD)*

38 - Super Kick Off *(GG)*

41 - Home Alone *(GG)*

MÊS...

M / E / G / A

DOSSIER

Este cartucho é uma das maiores aventuras jamais criadas para a Mega Drive. Conseguir avançar no jogo é um pouco difícil. Para te facilitar a tarefa, consulta o **dossier** *que preparamos para ti.*

42 - **Flashback** *(MD)*

Segredos do Sonic

O ideal será chegar ao final de um jogo sem truques. Mas, se não o consegues fazer, vê lá se encontras aqui aquela ajuda ou código de que necessitas.

58 - Segredos do Sonic

CORREIO DO SONIC

São muitas as cartas que chegam diariamente ao Clube Sega. O Sonic não tem mãos a medir com tão grande volume de correspondência. Talvez a resposta que esperavas esteja nestas páginas.

60 - Correio do Sonic

Painel do Sonic

A nossa "montra" de trocas aumenta diariamente. Se queres trocar esse jogo ou vendê-lo, escreve para o "Painel do Sonic". Alguém está à espera desse jogo para o trocar por outro.

62 - Painel do Sonic

HIT PARADE

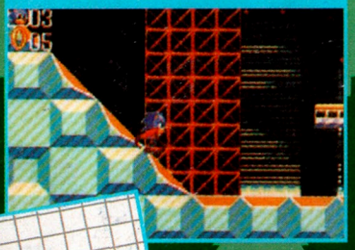
A lista dos dez mais vendidos para as três consolas da **Sega.** *Está atento à próxima MEGA FORCE; O* **top** *das preferências vai ser feito por ti.*

66 - Hit Parade

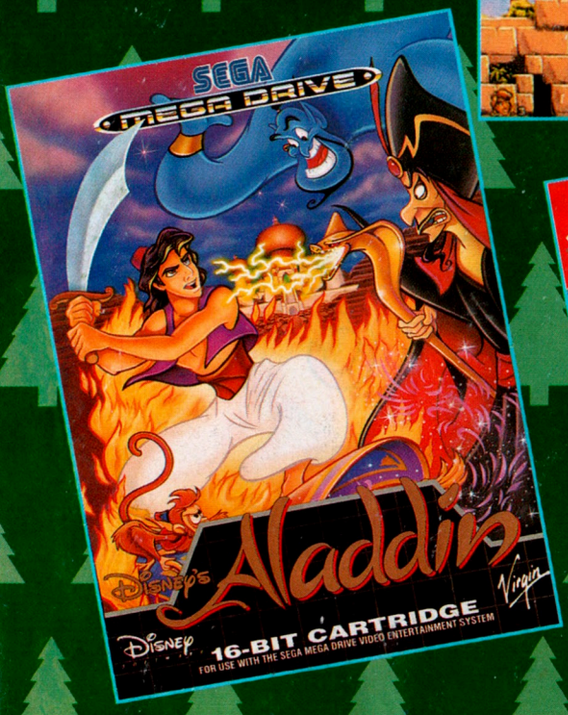
VAIS CONSEGUIR ESP

ALADDIN

SONIC CHAOS



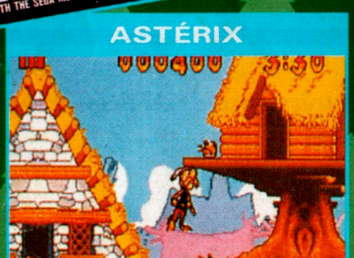
JUNGLE STRIKE



FORMULA UM

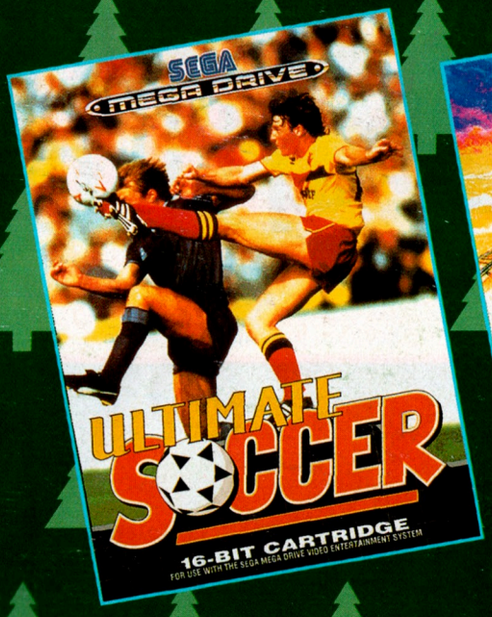
STREET FIGHTER II

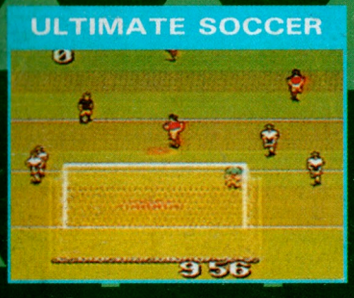
ASTÉRIX

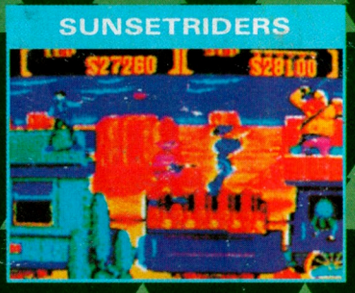


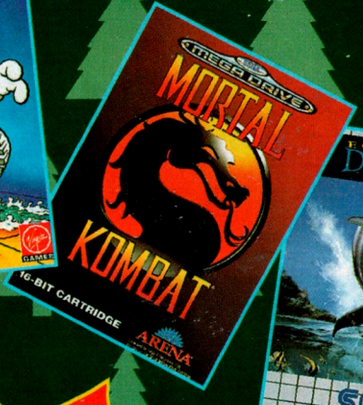
ECOFILMES, LDA
DISTRIBUIDOR OFICIAL

ERAR ATÉ AO NATAL?!









GARANTIA SEGA® PORTUGAL

E AINDA...

AGORA TAMBÉM DISPONÍVEL PARA MASTER SYSTEM OU GAME GEAR.

FLINSTONES (M.D.) / CALIFORNIA GAMES 2 (M.S.)
RENEGADE (M.S.) / WOLFCHILD (M.S.) / TELESPIN (M.S.)
MUHAMMAD ALI BOXING (M.D.) / POPULOUS 2 (M.D.)
JAMES BOND 007 (G.G.) / ASTÉRIX - SECRET MISSION (G.G.)

SEGA®

É MAIS FORTE QUE TU!

MEGA CD: IMPA

Realizou-se recentemente em Cascais a apresentação oficial do Mega CD. O representante da **Sega** *em Portugal, convidou os orgãos de comunicação portugueses para oficializar o lançamento, em Portugal, do novo periférico para a Mega Drive e dos próximos de jogos para as três consolas. A MEGA FORCE foi ver as novidades; encontrámos o Sonic muito contente por protagonizar mais aventuras, uma das quais em CD, que se chama* **Sonic CD.** *As outras são o* **Sonic Pinball** *para a Mega Drive e o* **Sonic Chaos,** *para a Master System e para a Game Gear. Estávamos à espera de ver, a todo o momento, as primeiras imagens do Mega CD e eis que*

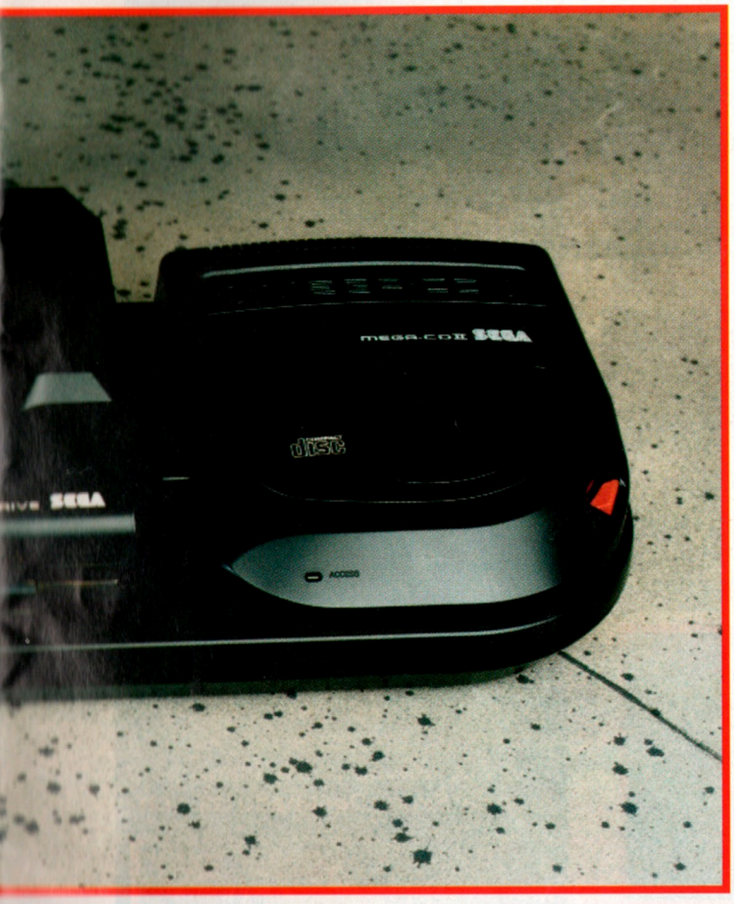
aparece o piloto Damon Hill, que entra calmamente na sala a jogar na sua Game Gear. Assim que se apercebeu que havia ali uma demonstração do jogo **Formula One,** *não resistiu a experimentá-lo, escolhendo como cenário a pista do autódromo do Estoril, precisamente aquela pista onde iria decorrer, no dia seguinte, o Grande Prémio de Portugal de Fórmula 1. E, podem acreditar, o rapaz deu provas de que é mesmo bom tanto em pista como na consola Mega Drive. Depois foi a vez de assistirmos às primeiras imagens dos jogos em CD, e fomos ficando de boca aberta à medida que as imagens desfilavam à nossa frente num ecrã gigante, acompanhadas por um som em* **stereo** *reproduzido pela aparelhagem da discoteca. Quisemos saber tudo sobre o Mega CD para contar aos nossos leitores.*

Fotografias de Filipe Pombo

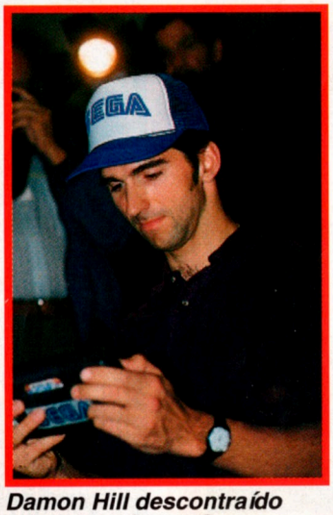
O ambiente geral era de expectativa enquanto se esperava pela chegada de Damon Hill.

Muitos de vocês já terão feito perguntas sobre este novo periférico da *Sega*. Para que fiquem esclarecidos aqui vão as características principais da nova versão Mega CD II.

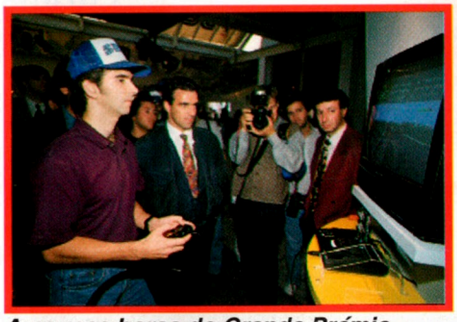
ACTO DO LASER



A primeira versão trabalhava a 7,5 Mhz enquanto que esta já funciona a 12 Mhz, além de possuir uma nova estética.
O leitor de *compact disc* (CD) da *Sega* é um sistema Multimedia de entretenimento em CD-ROM que, ligado à Mega Drive, reproduz imagens e música de discos compactos.
Multimedia é a integração de imagem real, som digitalizado, programa interactivo, gráficos e animação, no mesmo ecrã. Este sistema é habitualmente usado nos sectores da Defesa, Indústria Aerospacial e Educação.
Os sofisticados sistemas de processamento do Mega CD e da Mega Drive completam-se para atingir níveis de diversão, inalcansáveis em qualquer outro sistema, até ao momento. Por isso o Mega CD precisa da Mega Drive para funcionar.
Ambos possuem um processador Motorola 68 000 de 16 *bits,* grandes quantidades de memória e diversos canais de som e *chips* de gráficos. Um painel de controlo no ecrã permite escolher a função desejada e aceder a ela através do Control Pad da Mega Drive.
O formato CD-ROM *(compact disc-read only memory)* é a evolução mais recente do primeiro CD digital lançado pela *Sony* e pela *Philips* há dez anos. Foi desenhado para permitir o acesso dos computadores à enorme capacidade de memória do CD (mais de 500 Megabytes). Além disso, processa mais rápido e com uma maior precisão do que um equipamento de som de CD.
A título de exemplo, refira-se que o maior cartucho para consolas até agora conseguido tem 24 Megabytes. Alguns jogos do Mega CD, como o *Night Trap,* são feitos com imagens reais do princípio ao fim. Aceita todo o tipo de videojogos concebidos para ele e ainda CD musicais. O seu som é tão espectacular que, ligado a um equipamento *Hi-Fi,* dá a sensação de se estar numa discoteca.
O Mega CD é muito mais do que um simples leitor de CD. Com ele pode-se fazer a própria música e viver aventuras impensadas até agora.
O Mega CD custa 74 900 escudos, e inclui o jogo *Road Avenger.* ❑



Damon Hill descontraído a jogar na Game Gear.


A poucas horas do Grande Prémio Damon Hill experimentou a sensação de conduzir o Fórmula 1 da Sega.

POR DENTRO

Microprocessador (CPU)
Motorola 68000 - 12.5 Mhz

Processador gráfico
Custom ASIC

RAM (Random Access Memory)
6 Mb (Programas, imagens e som)
512 Kb (RAM)
64 Kb (Memória *backup*)

BOOT ROM
1 Mb (CD Game Bios, *software* de CD e CD+G)

Tempo de acesso
Aproximadamente 1 segundo

Circuito sonoro
Stereo, 8 canais, 32 Khz, 8 filtros

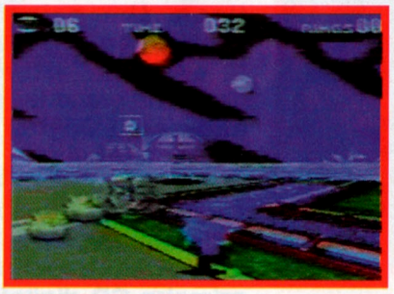
Características áudio
Frequência de 20 Hz a 20 Khz.

NOVOS LANÇAMENTOS

Paralelamente ao lançamento do Mega CD, foram lançados no mercado nacional os primeiros jogos para este periférico. As imagens destas páginas foram retiradas de uma gravação em vídeo de fraca qualidade, o que não comprova em nada a boa qualidade que os jogos possuem.

SONIC MEGA CD

Uma versão concebida especialmente para CD. O ouriço mais veloz do mundo corre ainda mais rápido que antes, com cenários cheios de colorido, completamente diferentes das versões anteriores, onde se pode ver o nosso herói com vista de cima ou panorâmica em profundidade.
Todo o jogo está acompanhado por uma música estereofónica.



JURASSIC PARK MD-MS-GG-MEGA CD

Outro dos jogos apresentados na conferência de imprensa, foi o *Jurassic Park* para as três consolas da *Sega*, um videojogo baseado no filme de Steven Spielberg, que tem como tema principal os monstruosos dinossauros.
Se tiveste a oportunidade de ler a MEGA FORCE n.º 5, já te deste conta do interesse que desperta.
O jogo desenvolve-se numa ilha tropical, quando um furacão assolou o Jurassic Park, aprisionando os seres humanos e libertando os animais mais terríveis da pré-história.

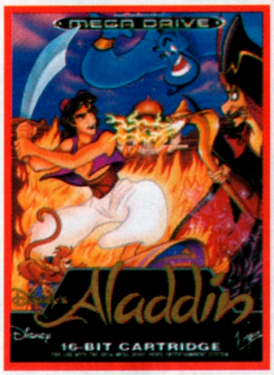
FORMULA ONE MD-MS-GG

O *F 1* é o videojogo oficial da Fórmula 1 da FIA, com a qual a *Sega* firmou um acordo para a produção de um jogo. Simula 12 circuitos de grandes prémios do actual Campeonato Mundial de Fórmula 1. Foi apresentado precisamente na véspera do GP do Estoril, com a presença de Damon Hill, piloto da *Williams*, equipa patrocinada pela própria *Sega*. Destinado às consolas Mega Drive, Master System e à portátil Game Gear, o *F 1* é a mais veloz de todas as simulações de corridas de automóveis, até agora existentes no mercado, proporcionando a competição com os pilotos do actual Campeonato Mundial, em cenário realista, a que não falta o som do roncar dos motores e as paragens nas boxes para mudança de pneus. Pode ser jogado por um ou dois jogadores, em simultâneo.

DUNE
MEGA CD

O planeta Dune é composto basicamente por areia. Misturada com a areia existe uma essência, Melanje, que possui poderes assombrosos. Quem controlar o planeta, controla a Melanje, controla o mundo. A família Artreides combate os Arkonen pelo controlo do planeta, ao mesmo tempo que procuram a essência para satisfazer os desejos do imperador. Uma luta do Bem contra o Mal. Quem vencerá?

ALADDIN
MD

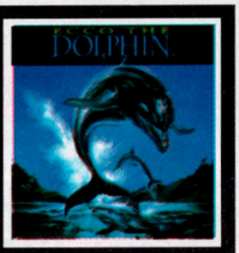


Não tivemos oportunidade de jogar *Aladdin,* mas pelas imagens vídeo que vimos, deduzimos, sem margem para erros, que estamos perante um jogo fabuloso que nos transporta ao maravilhoso tempo das mil e um noites e da lâmpada mágica. Noutra página desta revista damos mais alguns detalhes do que é esta maravilha da Disney.

NIGHT TRAP
MEGA CD

Este é sem dúvida o mais espectacular jogo que vimos, pois todo ele está feito com imagens reais. *Night Trap* é uma espécie de filme interactivo, inteiramente realizado a partir de sequências filmadas por actores.
Por momentos esquecemo-nos que se trata de um jogo, pois a qualidade é tal que parece estarmos a ver um filme.
Este jogo representa uma nova geração dos jogos para Mega CD.

ECCO
THE DOLPHIN
MEGA CD



O nosso amigo golfinho regressa às consolas em forma de CD. Foram criados novos níveis, melhores imagens, melhor música, mas sempre bom de jogar.

BATMAN RETURN
MEGA CD

Regressa este herói da banda desenhada, com as potencialidades que só o Mega CD proporciona. Verás a diferença que existe em conduzir o Batmobile na Mega Drive sem o Mega CD. Novos cenários também foram introduzidos, embora a história não tenha sofrido grandes alterações.

SYLPHEED
MEGA CD

Chega o primeiro grande jogo de *shoot-em-up* para o Mega CD e o seu nome é *Silpheed.* Os jogos de tiros vão conhecer uma revolução com este jogo.
Naves espaciais combatem impiedosamente com potentes armas *laser.* Irás sobrevoar países longínquos e deves atacar as bases inimigas no espaço.
A perícia do piloto permitir-lhe-á evitar os destroços das naves que destrói e de asteroides que, ocasionalmente, surgem no espaço. No final da missão regressa à nave-mãe. A acção desenvolve-se em 3D com gráficos que te vão surpreender. É uma autêntica guerra nas estrelas, onde verás as naves a fazerem rotações só possíveis com o Mega CD. Um jogo excitante que te recordará um pouco o *Zaxxon,* um dos grandes êxitos deste tipo de jogos.

SEWER SHARK
MEGA CD

A *Sony* realizou um *shoot-em-up* fantástico para o Mega CD. Sob as ordens de *Sewer Shark* vais deslocar-te a toda a velocidade nos túneis da Solar City com o fim de aniquilar os marginais que controlam a cidade. Uma animação muito rápida, contribui para um maior realismo desta missão, que te submeterá a uma dura prova.
Como na maior parte dos jogos deste tipo para CD não controlas a nave, mas apenas o visor.

A TUA REVISTA SUPER

quinta-feira, à maneira!

WINTER OLYMPIC GAMES

MD

MD

Enquanto não chegam os Jogos Olímpicos de Inverno de 1994, que terão lugar na cidade norueguesa de Lillehammer, a US Gold oferece-nos o jogo oficial deste acontecimento mundial. Dizemos jogo oficial porque conseguiu uma licença que lhe permite utilizar este privilegiado qualificativo, o que, unido à qualidade do mesmo tanto para Game Gear como para Mega Drive (16 megas de cartucho), faz prever um sucesso seguro.

DEZ PROVAS A REALIZAR

Quando começamos a jogar *Winter Olympic Games,* um cartucho com dez provas a realizar, apercebemo-nos da quantidade de coisas que não sabemos fazer e da quantidade de desportos de neve que existem. Há o esqui de velocidade, a prova de salto, o *slalom,* o trenó (pequeno), o *bobsleigh* (trenó grande), o *biathlon*... Há provas para todos os gostos e equipas para escolher, num total de 16. Antes da competição, celebra-se a tradicional cerimónia de abertura, com um grandioso espectáculo.

MD

ATÉ QUATRO JOGADORES

Quem fala de provas desportivas fala de um divertimento seguro, sobretudo sabendo o bom humor que caracteriza todos os fãs da *Sega.* Juntemos o facto de poder competir com mais três participantes e a diversão está garantida. Quanto ao aspecto técnico, ambas as versões são fabulosas e possuem uma animação e um *scroll* fantásticos, que fazem qualquer pirueta parecer uma autêntica proeza. E todos sabemos o que se pode fazer com 16 MB no que respeita ao aspecto gráfico... Só temos de esperar um pouco, para nos divertirmos com o melhor dos desportos na neve. ❑

M-CD

M-CD

Depois de teres vencido o infame Gary Glider e de teres libertado a tua querida esposa, podes por fim gozar um merecido descanso, saboreando um suculento jantar. Até aqui, a história é conhecida de todos, já que pertence a Chuck Rock. Mas agora vem a segunda parte da história, protagonizada por um pequeno troglodita que, para mais, é teu filho.

CHUCK ROCK
Para MEGA CD

M-CD

M-CD

UM BEBÉ EM PLENA ACÇÃO

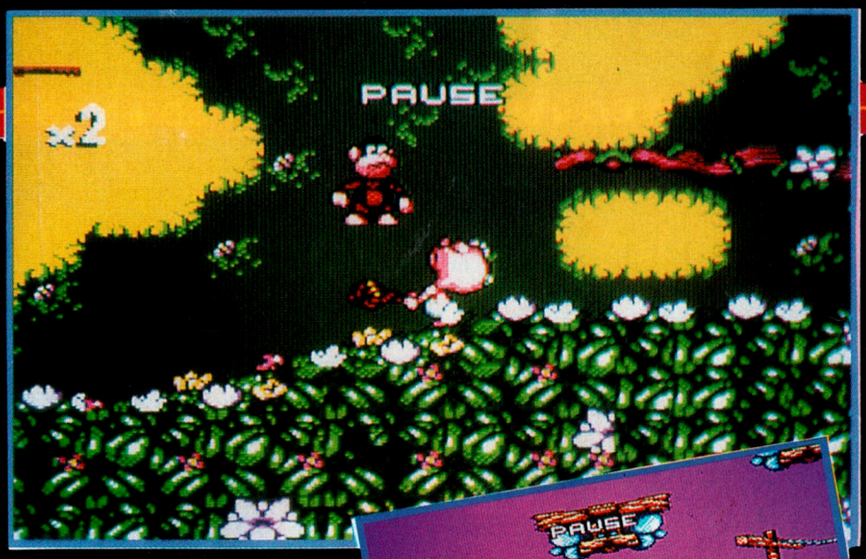
Diz-se que as aparências iludem, por isso não te fies no aspecto delicado deste bebé, que tem tanta força como o seu pai e, inclusivamente, um temperamento mais forte. Está muito aborrecido com uns indesejáveis que querem prejudicar a sua família, e com ajuda da sua moca — herdada do seu papá — sai de casa, disposto a ajustar contas com eles. Apesar do seu tamanho, é um bebé perigoso, sobretudo por causa da marreta que agita em torno de si e pelos golpes que desfere. Não o irrites nem te cruzes com ele; certifica-te apenas que o seu biberão nunca está vazio (é a sua energia), senão zanga-se e fica insuportável. ❑

GRÁFICOS ENORMES

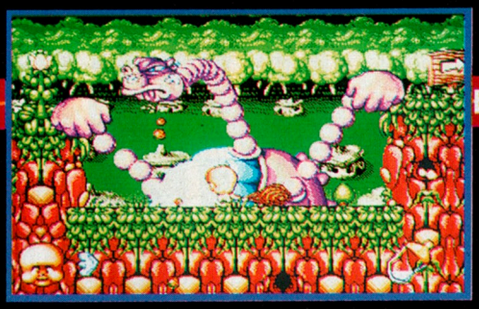
Uma das coisas que mais chama a atenção – para além de um grande número de níveis e do facto de serem enormes – é o tamanho e a variedade dos seus inimigos. Alguns deles estão representados com *sprites* enormes que podem chegar a ocupar três ou quatro ecrãs de altura. São tão grandes que por vezes não se vê a cabeça destes mastodontes pré-históricos, se bem que felizmente também haja bichinhos pequenos, do tamanho do nosso herói. Por exemplo, há avezinhas que podes usar como montada, e que a uma ordem tua, soltarão fogo sobre os teus inimigos ou os aniquilarão de outra forma. É claro que ter um escudeiro é o mais cómodo e, sem dúvida alguma, menos perigoso. ❑

COLORIDO VIVO

Quando saíram os primeiros jogos para a Mega CD, houve quem se queixasse de que faltavam cores, e talvez tivessem uma certa razão, tendo em conta a maioria dos jogos que havia até agora. Mas esta falha corrigiu-se, e *Chuck Rock II* é um bom exemplo disso (temos de dar algum tempo aos programadores para que se acostumem à capacidade da Mega CD). As cores deste jogo são boas, com uns cenários que aproveitam a capacidade de armazenamento do disco compacto. ❑



MS



MS

MD

MD

MD

CHUCK ROCK

Para MEGA DRIVE e MASTER SYSTEM

Já se esperava que a Mega Drive e a Master System iam ter inveja de não contar com uma versão deste novo jogo da Core Design *para o sistema Mega CD. Para que todos ficassem contentes, foram feitas versões também para estes dois sistemas. Assim, serão muitos mais os jogadores que vão poder disfrutar das aventuras deste irreverente e divertido bebé pré-histórico, mais perigoso do que os próprios dinossauros e mais conhecido no mundo inteiro como o temperamental "Homo Segus".*

UMA VERSÃO MASTER SYSTEM UM POUCO DIFERENTE

É lógico que, comparada com as versões para Mega Drive e para Mega CD, a versão Master System apresenta várias diferenças. Tecnicamente, é impossível igualar a qualidade desta consola de 8 bits à qualidade da de 16 bits da Mega Drive e o resultado vê-se claramente: há menos cores, o ecrã organiza-se de forma diferente, faltam pormenores como o de o biberão que marca o nível de energia... mas no resto é muito parecida: níveis intermináveis, monstros gigantes, *sprites* enormes e um protagonista simpático que salta, corre, ataca com a sua marreta... E o principal é que continua a ser muito jogável. ❑

GESTOS DE MORRER

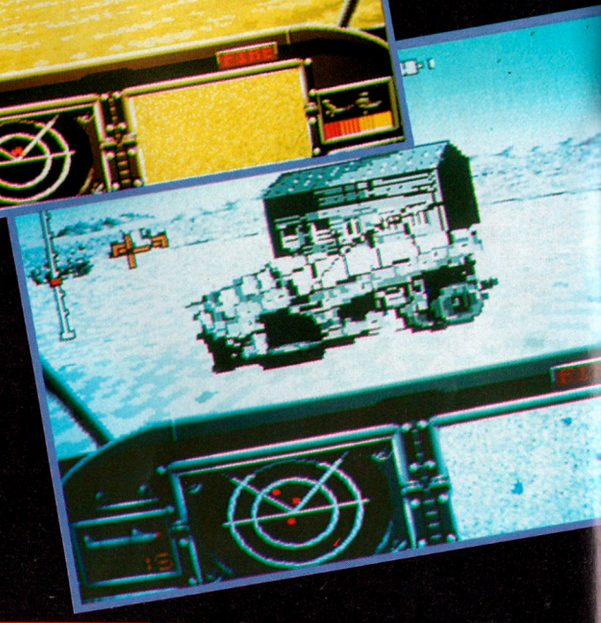
Podia dizer-se que metade do jogo é puro espectáculo e que o nosso protagonista é um autêntico mimo: salta a 1000 metros de altura quando se queima, sobe pelo lombo de quase todos os bichos pré-históricos que encontra, faz cara de bebé indefeso, ou irrita-se como os meninos com fome, pede ajuda às espécies autóctones para passar certos locais... É, numa palavra, um anjinho. Mas é melhor que o vejas por ti mesmo e te divirtas com este jogo de plataformas, no qual terás de correr todo o tempo, saltar em todas as direcções, encontrar plataformas escondidas, etc. ❑

Chuck Rock MD

A VERSÃO MEGA-DRIVE

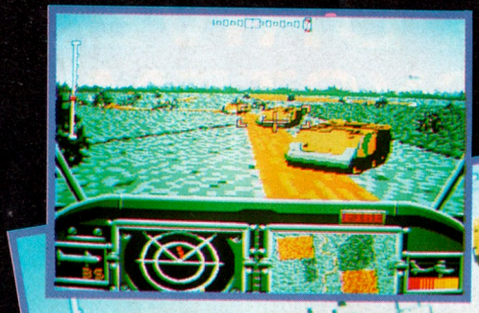
Como se pode apreciar pelas ilustrações, a versão Mega Drive tem alguns aspectos diferentes da versão Mega CD, e o mesmo que acontece com os gráficos acontece com o som. Vê-se que os programadores da *Core Design* souberam aproveitar a capacidade que oferece o leitor de CD-ROM (com os seus novos *chips*), inclusivamente neste jogo que não necessita de muitas "filigranas" nos gráficos e no som. No entanto, a versão Mega Drive é bastante jogável e, para um cartucho, tem uma qualidade considerável e uma facilidade de utilização incrível. Temos de felicitar a *Core Design.* ❑

Chuck Rock MD



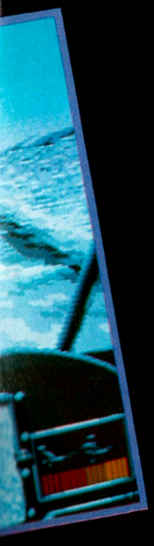
THUND

Para M



ZOOMS E ROTAÇÕES

Agora sim, podes ver autênticas rotações e *zooms* num jogo de acção, dois dos aspectos que a Sega mais destaca do seu sistema CD-ROM. *Thunderhawk* para Mega CD distingue-se, sobretudo, pela sua qualidade técnica: a programação é muito boa, e está complementada por uns gráficos magníficos. E na apresentação, o jogador fica boquiaberto diante do cenário, com um solo representado por fractais para dar mais realismo ao jogo. Vais pilotar um helicóptero de combate que se desloca e dá voltas em todos os sentidos ao mesmo tempo que tentas manter a sua estabilidade. ❑



Alguns de vocês, mais familiarizados com o mundo dos microcomputadores, devem conhecer este jogo, que foi lançado há algum tempo para estes sistemas. Mas se pensam que por isso já sabem como é **Thunderhawk** *para Mega CD, estão muito enganados, já que uma coisa não tem nada a ver com a outra.*

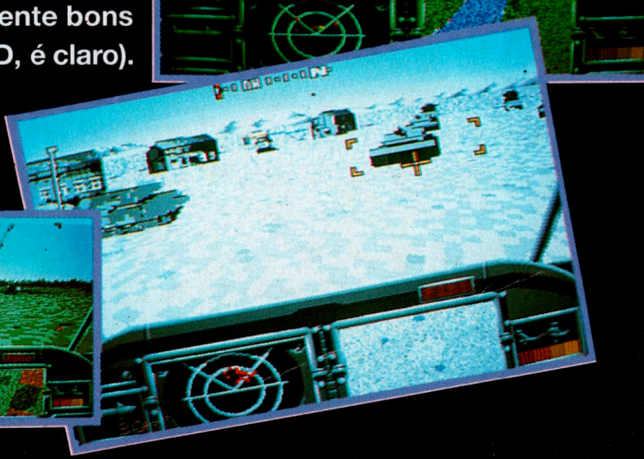
ERHAWK
EGA CD

OBJECTOS TRIDIMENSIONAIS

Todos os objectos que vais encontrar estão desenhados em três dimensões, quer se trate de uma simples palmeira ou de um lança-mísseis. Todos estes gráficos, que ocupam mais de 30 MB, são de grande qualidade, mas não é o único que se destaca no programa; a animação, por exemplo, é alucinante. Podes ver como as balas voam a uma velocidade incrível, ou como um helicóptero persegue outro pelos ares... É algo realmente inesquecível. ❑

MISSÕES NOCTURNAS

Depois de cada missão, terás de relatar os resultados aos teus superiores, que irão condecorar-te com medalhas ou te imporão castigos conforme tenham sido as tuas incursões mais ou menos frutíferas. Tem em conta que os critérios que utilizam para avaliar a tua actuação não são os mesmos em todas as missões, e é mais fácil fecharem os olhos aos teus erros se se tratar de uma missão nocturna. No crepúsculo, a cor dos ecrãs torna-se anil, e é preciso abrir bem os olhos para distinguir os objectivos entre as sombras. Mas o perigo destas missões é tão fascinante como a música e os sons que te acompanham, que são francamente bons (qualidade CD, é claro). Agora, só te falta experimentá-lo. ❑



General CHAOS

Para esta missão, vamos enviar cinco dos nossos melhores soldados, equipados com metralhadoras, lança-chamas e granadas de mão. São cinco valentes guerreiros, brutais, que tiveram uma preparação exaustiva, e que estão ávidos de combate e dispostos a dar a vida para levar a cabo a sua missão. Portanto, que ninguém se lhes atravesse no caminho. Impressionante, não é?

UM AMBIENTE COLÉRICO

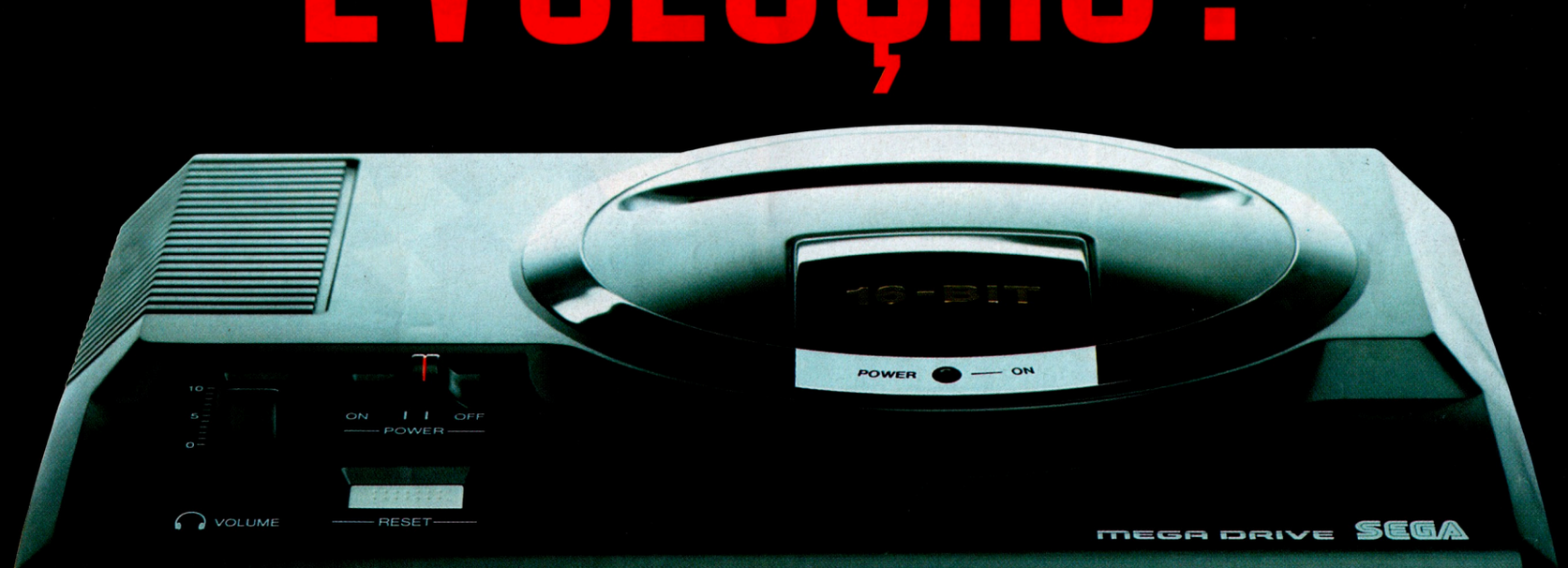
Num cruzamento de caminhos, junto à margem de um rio ou à saída do bosque, vais ser surpreendido em emboscadas terríveis e entrarás em lutas imprevisíveis, não importa onde nem com quem. O importante é lutar. A coberto das árvores ou escondido em tocas, poderás agrupar de novo os teus soldados para o combate definitivo. Armados até aos dentes, deixarão os seus inimigos atravessados por balas, parecendo autênticos passadores. Mas neste caso não há nada reprovável, pois têm o cérebro nos músculos e não na cabeça. No entanto, não lhes falta estratégia, velocidade e astúcia. Vais encontrar os piores inimigos perto do rio e surgirão no momento mais oportuno. Pode-se dizer que não se trata de um combate propriamente limpo, predominando antes a lei do mais forte. As chacinas mais sangrentas são as levadas a cabo com o lança-chamas. Tão valentes como leões e ágeis como gazelas, não duvidarão sequer por um momento em lançar-se contra o seu inimigo, armados apenas com braços e pernas. É preciso não esquecer que estamos a lidar com profissionais.

QUE SE PASSA CONTIGO ?

Estás em idade de ir à tropa e serás enviado para este grupo de *élite*. Um erro informático fará que te vejas imerso neste mundo hostil, mas deverás continuar nele. Enfrentarás inimigos que te levarão a desejar não ter nascido e o teu desespero ditar-te-á que peças aos céus que te façam desaparecer. Só, confrontando-te com um amigo ou os dois juntos, descobrirás todas as maneiras de te treinares para a guerra. ❑

Bozell

MELHOR DO QUE A EVOLUÇÃO?



F1

Um dos jogos que mais chamou a atenção dos presentes na conferência de imprensa no Coconut´s foi o *F 1.* Pudemos apreciar por alguns minutos a sensação de velocidade ao volante de um autêntico protótipo de Fórmula 1, num cenário bastante realista.

A pista que experimentámos foi precisamente a do Autódromo do Estoril, por coincidência onde se realizaria no dia imediato o Grande Prémio de Portugal.

Trata-se de uma das melhores simulações de corridas de automóveis e certamente a mais rápida de todas.
Um vasto conjunto de opções permite jogar em modo treino ou campeonato. No primeiro caso, escolhe-se a pista onde se quer treinar com o bólide.
No segundo, correm-se todas as pistas do Campeonato Mundial de Fórmula 1.
Outra das opções permite-nos controlar a caixa de velocidades. No entanto, para os iniciados, aconselho a que usem as mudanças automáticas, pois a falta de experiência fará sair da pista o carro logo na primeira curva.
Nesta simulação, podem jogar dois jogadores simultaneamente. Um controla o carro da parte superior do ecrã e o outro o da parte inferior.

No modo de um jogador, a parte de cima do ecrã está destinada ao traçado da pista, muito útil para se saber em que local da mesma nos encontramos e podermos escolher o melhor momento para travar ou acelerar.
Com este jogo vais poder vencer os grandes nomes da Fórmula 1, como Alain Prost, Ayrton Senna, Damon Hill e todos os outros.
Este jogo estará disponível ainda este ano.
Apertem pois os cintos, coloquem os capacetes e... VRUUUM! Prego a fundo! ❑

Bozell

SÓ A SEGA EVOLUÇÃO!

MEGA DRIVE + MEGA-CD

O que já era o melhor, está melhor ainda! A SEGA supera-se a si própria e dá um salto para o futuro! E tu vais acompanhar. A SEGA somou toda a tecnologia da Mega Drive, com a mais recente e avançada tecnologia digital - a Mega-CD. O resultado é que tens agora o que há de ainda melhor em videojogos: imagens reais do princípio ao fim; efeitos especiais estonteantes; interactividade, porque tu é que decides o que acontece; som digital megafónico. Mais realidade e mais emoção! Através do Control Pad da Mega Drive tens acesso imediato a todas as funções e possibilidades da Mega-CD. A SEGA traz uma nova era para a tua Mega Drive - que acoplada à nova Mega-CD ganha dimensões reais, nunca vistas em videojogos. Mas se ainda não tens uma Mega Drive e não viste que a evolução já está debaixo do teu nariz é melhor correres até ao teu Agente Autorizado Sega, senão vais acabar a fazer companhia aos dinossauros! Aos fosséis, é claro!

SEGA®

É MAIS FORTE QUE TU!

ECOFILMES, LDA.
Distribuidor Oficial

Não havia um stand *específico da Disney na CES de Chicago, mas, em contrapartida, as personagens dos desenhos animados mais conhecidos do mundo (e os mais procurados para conseguir boas licenças) estavam presentes no salão, nos pavilhões de uma série de editores como a Virgin ou a Sunsoft. No texto que apresentamos a seguir, contamos-te as novidades de jogos onde entram personagens de Walt Disney.*

DISNEY - VIRGIN - SEGA: UMA GRANDE HISTÓRIA COMUM

Ilustrações © DISNEY

A Disney, juntamente com a Virgin e a Sega, organizou um pequeno-almoço de trabalho às 7.30 h da manhã (estes rapazes, sempre tão madrugadores!...), no hotel Nikko, de Chicago. Segundo parece, era muito importante assistir porque o anúncio que iam fazer era muito, mas mesmo muito, importante. Lá fomos, perguntando-nos o que seria aquilo tão "grande" que iam apresentar.

Ao chegarmos à sala de reuniões reservada pela Disney, as boas-vindas não podiam ser mais calorosas: um ambiente de luxo oriental, lâmpadas mágicas, uma luz e um odor muito quentes, criados vestidos com trajes orientais e... deliciosos manjares, como se se tratasse do palácio das Mil e Uma Noites. Claro, em seguida, compreendemos tudo: era o anúncio oficial da chegada de *Aladdin* para Mega Drive!

Para os que não estão ao corrente das últimas novidades cinematográficas, temos de explicar que *Aladdin* é um filme da Disney que, para além

de ganhar um Óscar, teve um êxito fulgurante nos Estados Unidos. A Sega não podia perder a ocasião de levar a licença para a sua consola, e a Virgin estava a desejar desenvolver o jogo, de maneira que... tcham, tcham! O jogo tornou-se realidade. O espectáculo de apresentação foi incrível, tanto pela decoração como pela encenação. Para além da peça de teatro que contava a história de Aladino, o jogo apareceu diante dos nossos olhos como o génio surge da lanterna mágica. Por fim, podemos ver as primeiras sequências deste maravilhoso jogo, e toda a gente era unânime em gabar a sua elevada qualidade.

A opinião de muitas pessoas é que este magnífico resultado só podia ter sido obtido com muito esforço e imaginação... duas características que, sem dúvida, o seu programador, David Perry, tem. Assim, aproximámo-nos de David para que nos contasse um pouco como tinha criado *Aladdin* e aqui vos trazemos as suas respostas.

Megaforce: Olá, David! Que tal se te apresentasses aos nossos leitores?

David Perry: Tenho 26 anos, nasci na Irlanda do Norte, agora vivo na Califórnia e trabalho para a Virgin Games próximo de Los Angeles.

MF: Conta-nos como tem sido o teu passado de programador.

DP: Faço programas desde os 15 anos. A princípio, eram pequenos jogos em Basic – trata-se de uma linguagem de programação – mas em breve comecei a usar outras linguagens mais potentes, que davam melhores resultados. No total, fiz uns 35 jogos para microcomputadores como Amstrad CPC, ZX Spectrum, Atari ST, Commodore Amiga, etc. Não sei se se lembram de *Pyjamarama*, *Last Stromtrooper* ou *TMNT* para CPC... Pois fui eu quem os programou.

MF: E qual foi o primeiro jogo que fizeste para Mega Drive?

DP: O meu primeiro jogo para Mega Drive foi *Terminator*, mas quase tenho vergonha de o dizer... quando comparo *Terminator* com as maravilhas que posso fazer actualmente com a mesma consola!...

MF: Também são conhecidos alguns dos teus outros trabalhos para Mega Drive, não?

DP: Sim, por exemplo, anteriormente tinha programado *Global Gladiators*, e há pouco tempo saiu o *Cool Spot*, que foi o primeiro jogo que programei na Califórnia. Antes, vivia e trabalhava na Inglaterra.

MF: E depois do *Cool Spot* chegou *Aladdin*, ou houve outro jogo antes?

DP: Antes de programar *Aladdin*, trabalhei no *The Jungle Book*, que também é muito recente.

MF: Mas então ... quanto tempo tiveste para fazer *Aladdin?*

DP: Muito pouco. Comecei a trabalhar em *Aladdin* no dia 22 de Abril deste ano.

MF: Queres dizer que o que acabámos de ver é fruto de menos de dois meses de trabalho?

DP: Realmente, sim, tudo o que vos mostrámos de *Aladdin* foi programado em quarenta dias. Mas, claro, quando digo quarenta dias falo de facto das suas quarentas manhãs, quarenta meios-dias e quarenta tardes, incluindo as de sábado e domingo. Nesse tempo, não fiz mais do que trabalhar e olhar para o computador... Até comia as sanduíches sem tirar a vista do ecrã.

MF: Qual foi a relação com a Disney para o desenvolvimento de *Aladdin?*

DP: As pessoas da Disney portaram-se esplendidamente. Reviam cada etapa do meu trabalho e corrigiam alguns pontos com os quais não estavam de acordo. De um modo geral, demo-nos muito bem.

MF: Ouvimos dizer que para a ani- ➤

mação das personagens pediste ajuda à equipa que criou os desenhos animados.

DP: Sim, de facto, todos os gráficos da animação foram criados pelos desenhadores da Disney, por isso é que o jogo é tão perfeito nesse aspecto. Vou dar-vos alguns números para que façam ideia do trabalho feito pela Disney em *Aladdin:* o *Cool Spot,* que está muito bem animado, tem 400 imagens de animação, *The Jungle Book* tem 900 e *Aladdin* tem 1500.

MF: Quando é que o jogo estará acabado?

DP: Está quase pronto. Deverá ser comercializado provavelmente ainda este ano.

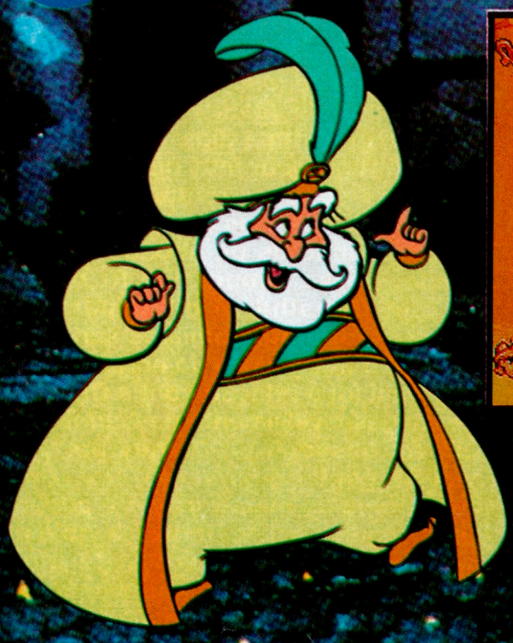
MF: Para além da programação, há outras coisas que também gostas de fazer, não?

DP: Com certeza. Gosto de praia, do sol, gosto das miúdas... Em resumo, gosto da Califórnia!

MF: E, para acabar, algo de novo em mente?

DP: Creio que, em breve, farei um jogo de combate tipo *Street Fighter II,* mas melhor, claro ...

Bem, já soubemos mais sobre o desenvolvimento de *Aladdin* para Mega Drive, graças ao seu programador, David Perry. Mas deixemos de lado este magnífico jogo que foi uma das estrelas do CES e voltemos ao *show.* Pouco depois da apresentação do jogo, um dos responsáveis da Disney respondia às perguntas dos jornalistas sobre a relação entre a Disney, a Virgin e a Sega, e sobre os projectos futuros que o gigante dos desenhos animados tem para o mercado de videojogos. Resumimos aqui algumas das suas declarações.



"A realização de *Aladdin* foi possível graças à colaboração da Disney, da Virgin e da Sega. Escolhemos estas duas companhias porque consideramos que são actualmente as melhores do mercado. Se o resultado é fabuloso, é graças ao trabalho de grandes profissionais, ao facto de a Virgin e a Sega terem grandes meios e por termos colocado na mesa uma boa porção de dinheiro. *Aladdin* é o jogo mais caro que jamais foi realizado para uma consola. Mas queríamos que fosse o melhor e não nos poupámos a esforços. Conseguimos que fosse uma história verdadeira sobre as aventuras desta conhecida personagem.

"Eu diria que *Aladdin* é mais do que um simples jogo... É um desenho animado interactivo, e este aspecto de desenho animado está potenciado graças à música. Infelizmente, se bem que *Aladdin* esteja feito para 16 MB, faz falta uma maior quantidade de memória. Por isso, pensámos fazer uma nova versão, desta vez para Mega CD. As possibilida-

Ilustrações© DISNEY

des que oferece ao dispor de uma capacidade de armazenamento até agora nunca vista no campo dos videojogos, e que é uma das características básicas deste sistema, vão permitir-nos fazer o que queremos, sem limites."
Como resposta à pergunta: "Que outros projectos tem em mente na área dos videojogos?", o responsável da Disney afirmou que "ainda que a Disney tenha capacidade para trabalhar em várias coisas, é sempre preferível reali-

zar um único projecto de cada vez: toda a gente se concentra nele e o resultado não pode ser melhor".
Mas para além de *Aladdin*, que quase monopolizou a atenção de todo o salão, houve outros jogos, como este que comentamos a seguir, no qual a Disney desempenhou um papel importante. ❑

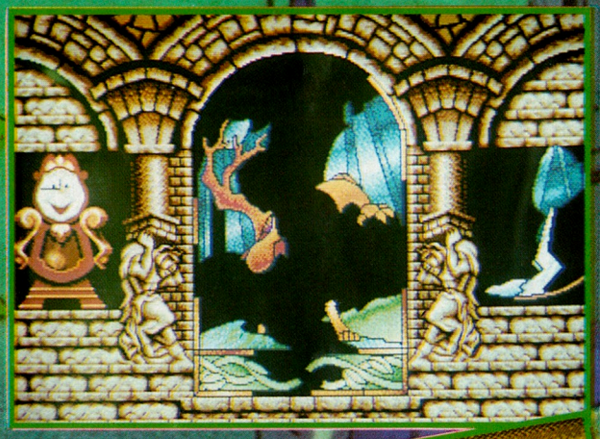
THE JUNGLE BOOK

The Jungle Book, **O Livro da Selva, vai colocar-nos na pele de Mogli, um agradável jovem cheio de talento que vive na selva junto aos seus amigos animais. Agredido por macacos que lançam bananas, Mogli terá de saltar de liana em liana para sair das situações perigosas que o esperam em todo a lado. Se bem que o cartucho de *The Jungle Book* não tenha mais do que 8 MB, a animação é exemplar dentro do seu género e foi supervisionada pela Disney.**
Esta nova realização da Virgin deverá estar disponível muito em breve. É um jogo com grandes perspectivas. ❑

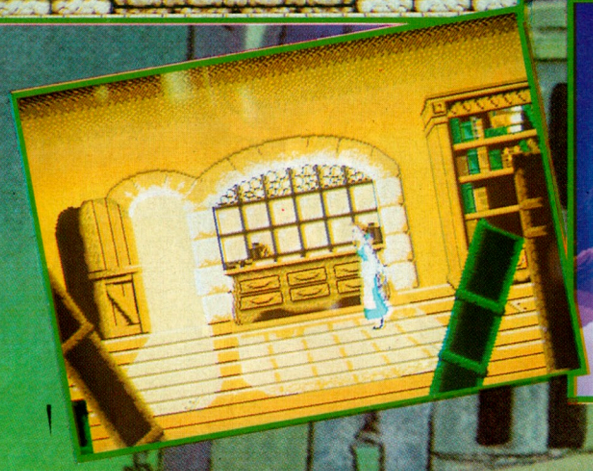
GOOFY

Menos conhecido do que *Aladdin* ou *The Jungle Book*, este jogo também está em preparação. A carreira do Pateta começou em 1932 e aparece em mais de 50 desenhos animados da Disney. Neste jogo, o Pateta é o guarda do Museu de História Natural de Ludwig von Drake e trabalha com o seu inimigo de sempre João Bafo-de-Onça, o qual tem apenas um objectivo: expulsar o Pateta para poder ocupar o seu lugar. Graças a uma arma de sua própria invenção – uma espécie de tesouras mágicas –, o Pateta tentará, ao longo de todo o jogo, escapar às mil e uma armadilhas que o Bafo-de-Onça instalou. O jogo desenrola-se seguindo um *scroll* multidireccional. É um título que apresenta umas ideias simpáticas e uns gráficos à altura das esperanças da Disney. Este cartucho sairá nos Estados Unidos ainda este ano. ❑

BEAUTY AND THE BEAST



Original, completamente original, *Beauty & The Beast* (A Bela e o Monstro) é, de facto, dois jogos num só. Um para a mais bela e outro para o mais monstro. Estudos recentes demonstraram que um número crescente de raparigas se interessa por videojogos. Assim, para satisfazer todos os jogadores, a Sunsoft decidiu desenvolver duas versões e apresentá-las em cartuchos diferentes, um pensado para rapazes e outro para raparigas. Infelizmente, ainda se encontram nos primeiros passos da sua programação e apenas pudemos ver algumas fotografias de ambas as versões. ❑



Ilustrações:© DISNEY

LARANJA MECÂNICA

DE 15 EM 15 DIAS, NASCEM DINOSSAUROS NAS BANCAS DE TODO O PAÍS.

E TU JÁ ESTÁS CONVIDADO PARA OS VER NA TELEVISÃO!

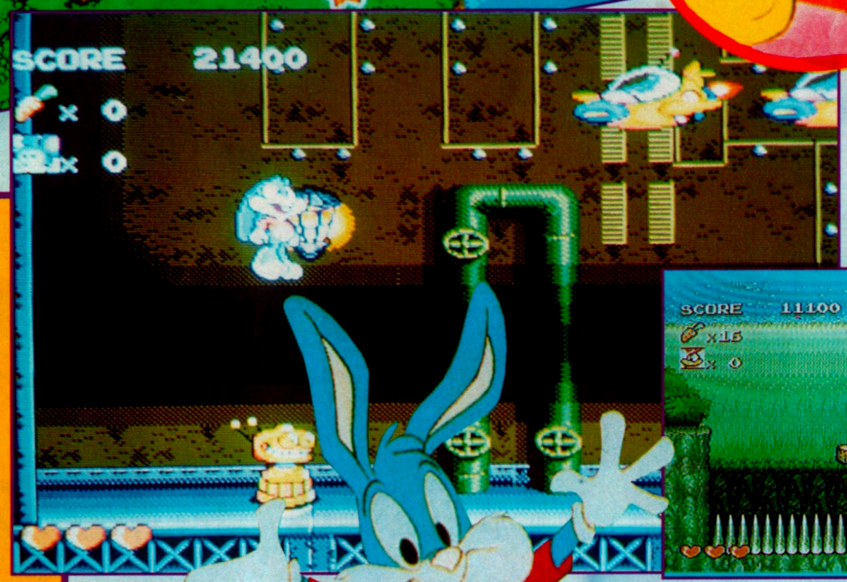
ENCONTRA OS DINOSSAUROS NAS REVISTAS AOS QUADRADINHOS, À SEGUNDA-FEIRA, QUINZENALMENTE NAS BANCAS. E TAMBÉM NO CANAL 1, AO DOMINGO, ÀS 18:45!

QUINZENALMENTE, À 2ª FEIRA
POR APENAS
150$00

TINY

Os Tiny Toon são uns coelhinhos que não aceitam conselhos de ninguém... e eis o que acontece: durante um dos seus jogos, quando estava a meter o nariz num celeiro, Buster Bunny encontrou um mapa bastante estranho. E já se sabe, dizer "mapa" é como dizer "tesouro". De momento, Bunny tinha o mapa e só faltava encontrar o cofre do tesouro. Mas então apareceu Montana Max e apoderou-se do mapa, afirmando que lhe pertencia, e que, portanto, o tesouro era seu. E para que Buster Bunny não o incomodasse enquanto procurava o tesouro com a ajuda de um sábio louco, sequestrou três dos Tiny Toon, entre eles a lindíssima coelhinha Babs Bunny.

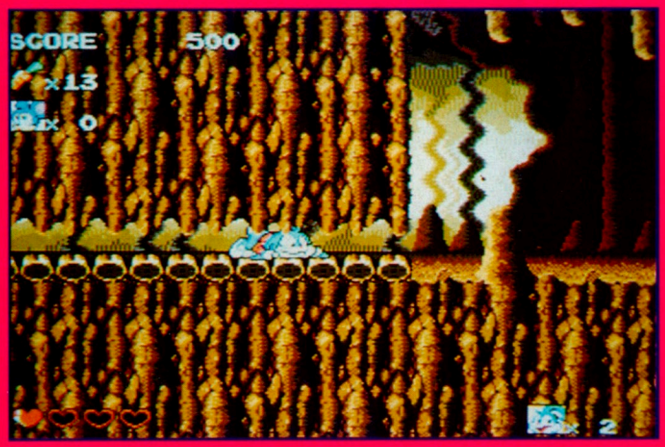
Dá uma vista de olhos a este mapa, antes de penetrares nestes perigosos territórios.

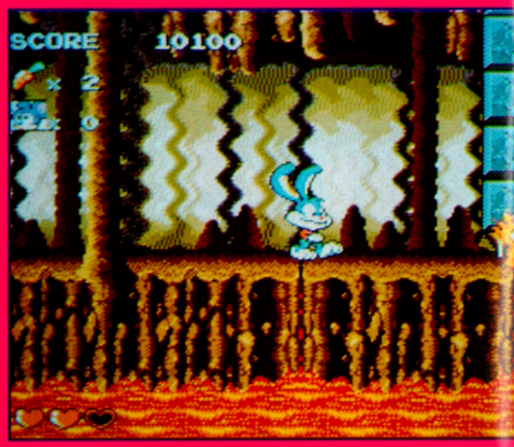


Tem cuidado com os picos que te matam com um simples contacto.

BUSTER E OS ROBÔS

O final está próximo e já estás na fábrica de robôs. A primeira fila de picos pode passar-se, saltando sobre os que estão na horizontal... É fácil se o fizeres no momento adequado.





Y TOON

MEGADRIVE

UM JOGO CHEIO DE PORMENORES

As aventuras dos Tiny Toon estiveram nos ecrãs de televisão de quase todos os países e, em alguns, como nos Estados Unidos, continuam a ser um dos programas mais exibidos pelas cadeias de televisão por cabo.

A simpatia destas pequenas personagens tornou-as tão famosas que já não têm nada a invejar aos seus antecessores (ou deveríamos dizer sucessores?) Bugs Bunny e Duffy Duck. Para cúmulo, tornam-se agora heróis da consola.

Ainda que pareça que é um cartucho para crianças, o jogo *Tiny Toon* é tão bom para os jovens jogadores como para os mais velhos, já que requer destreza com o *joystick*, experiência e concentração. Sem elas, não haverá maneira de contornar os obstáculos nem de se livrar dos perigos que encerram os seus numerosos níveis.

O SÁBIO LOUCO DE TINY TOON

Para derrotar Buster Bunny, o sábio louco utiliza os outros Tiny Toon, controlados por um capacete. Dizzy Devil, Hamton, Plucky Duck... todos vão contra Buster Bunny, que terá de os salvar e salvar-se saltando meia dúzia de vezes sobre a cabeça do sábio, para lhe pôr as ideias no sítio.

BUSTER NAS MONTANHAS GELADAS

Os níveis de gelo são mais complicados de passar.
Buster derrapa e tropeça nos picos que se encontram por todo o lado (e o contacto com eles é morte certa...).
Que raio de sítio!

FOGO E CHAMAS

Nestes níveis cheios de fogo, encontrarás obstáculos ao estilo Sonic, o qual agradará aos admiradores incondicionais do herói.

TINY TOON

Um Buster Bunny aquático? Bem, depois de o ver sobre o gelo, não tem nada de estranho. A complicação vem pelo lado do controlo da personagem, já que – como seguidamente notarás – não pode atacar nem mover-se com a mesma ligeireza que em terra nem com igual força.

COMENTÁRIO

Tiny Toon é um daqueles cartuchos para Mega Drive que não podem faltar numa boa colecção de videojogos, sobretudo se soubermos que o responsável é Konami. Claro que o jogo não é o supra-sumo da originalidade, mas alguns momentos são quase tão estelares como os do jogo do Sonic. A animação não tem falhas em nenhuma situação e os gráficos são bastante variados e estão bem feitos. Os seus programadores jogaram, para além de tudo, com efeitos especiais (distorções, por exemplo) e completaram o jogo com músicas alegres e divertidas, como se pode esperar de uma aventura dos Tiny Toon. Juntando tudo isto, obtém-se um bom produto que fará as delícias dos jogadores, sempre, desde que estes tenham uma idade compreendida entre os 0 e os 100 anos. E por último, resta-nos dizer que os amantes do difícil não devem perder os últimos níveis: são especiais!

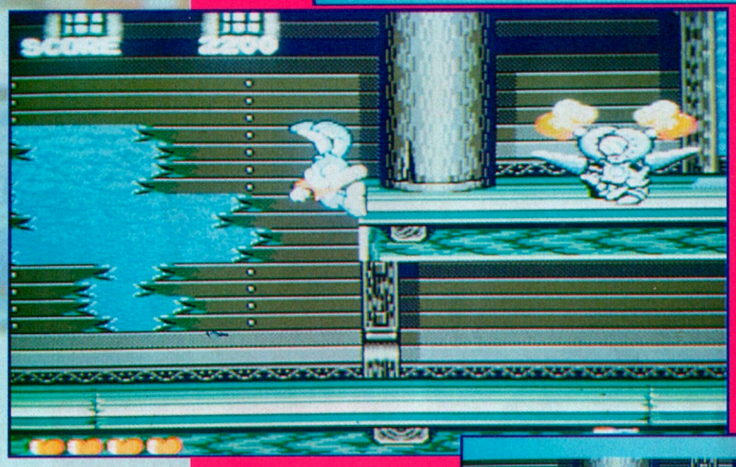
Aqui te apresentamos um nível de bónus que te permitirá recolher uma montanha de cenouras. Mas... tem cuidado com a saída.

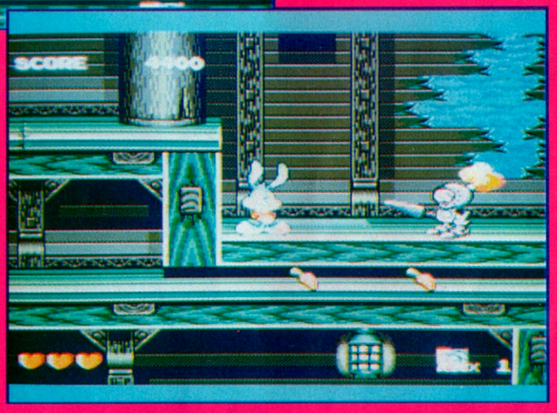
MONTANA MAX, UM INIMIGO IMPIEDOSO

Para te manter ocupado e evitar que te intrometas nos seus assuntos, Montana Max enviou sobre ti uma tonelada de inimigos, cada um mais perigoso e violento do que o outro, que não deixarão de te incomodar enquanto estiveres a jogar.

Mas não é fácil amedrontar-te, e tu continuarás a avançar por entre as plataformas móveis, os ascensores ecológicos e a montanha de objectos que terás de recolher ao longo do caminho, se quiseres sair com vida desta aventura.

Como podes ver, *Tiny Toon* não deixará que te aborreças, já que é um jogo muito dinâmico, no qual não podes parar por um instante que seja. ❑

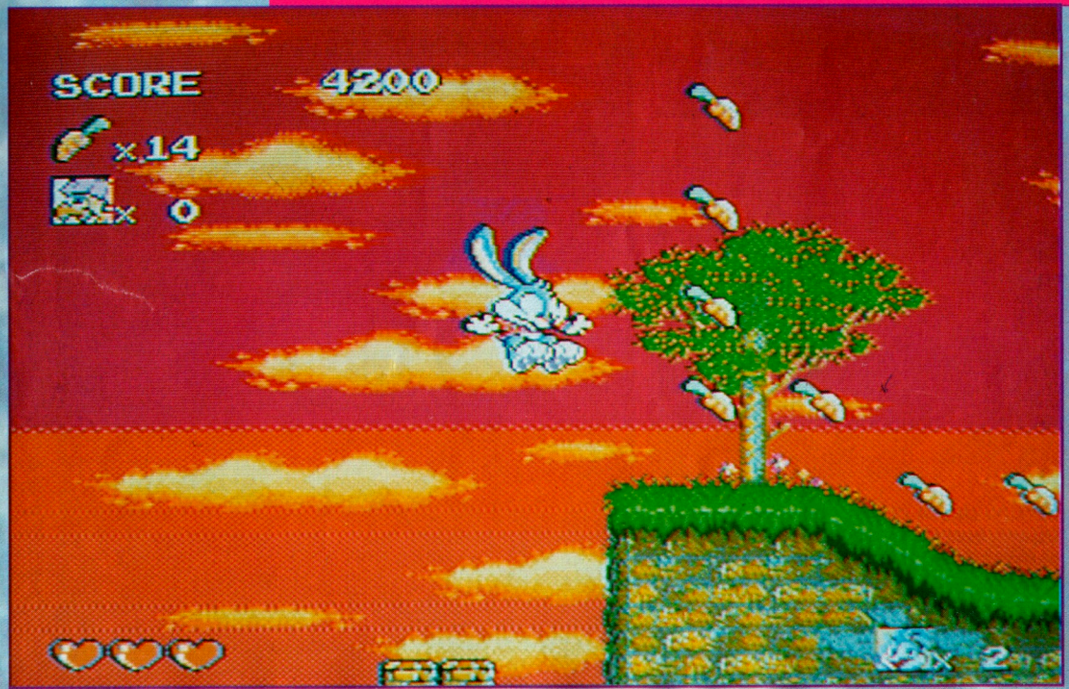




Com as cenouras, podes conseguir vidas suplementares, o que é quase inútil, já que há infinitas ordens para continuar.

NA PISTA DE MONTANA MAX

Cada vez te aproximas mais de Montana Max e... aí o tens, muito próximo do tesouro que descansa no fundo de um barco cheio de espíritos, espectros ou fantasmas. Observa os movimentos de Montana Max, salta sobre a sua cabeça repetidamente e vencê-lo-ás.



■ MEGADRIVE ■

TINY TOON

SOM

Músicas variadas com temas conhecidos dos Tiny Toon.

GRÁFICOS

Os níveis mudam bastante, embora os sprites não mudem muito.

ANIMAÇÃO

O scrool dos cenários é perfeito e o movimento do coelho, ainda melhor.

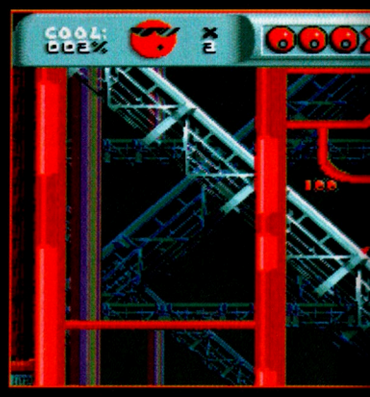
MANEJABILIDADE

O controlo é total. Não há acção que não se possa levar a cabo.

EDITOR: KONAMI
TAMANHO DO CARTUCHO: 8 MB
GÉNERO: PLATAFORMAS
DIFICULDADE: FÁCIL
NÍVEIS DE DIFICULDADE: 1
NÚMEROS DE NÍVEIS: 6
NÚMERO DE JOGADORES: 1
CHAVES DE ACESSO: SIM
CONTINUAÇÕES: INFINITAS

- \+ *Os gráficos estão supercuidados.*
- \+ *As músicas, sensacionais.*
- \+ *A animação é impecável.*
- \+ *Há numerosos níveis.*
- \+ *As situações são diferentes.*
- \- *Escassa originalidade.*
- \- *Os sprites não variam muito.*

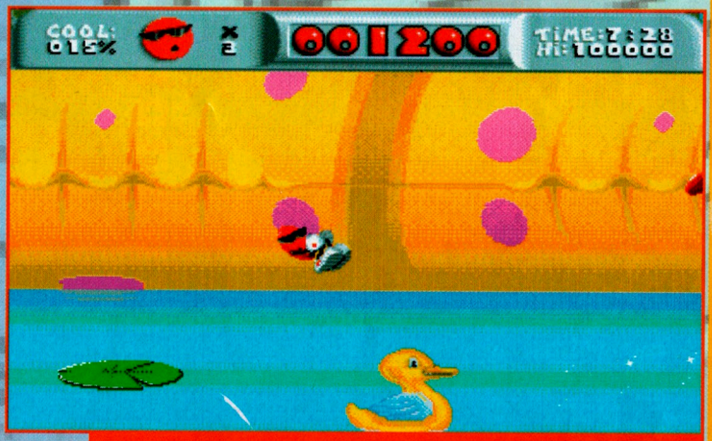
88%



Neste nível que poderia qualificar-se de labiríntico, é preciso ter muito cuidado com a orientação.

COOL

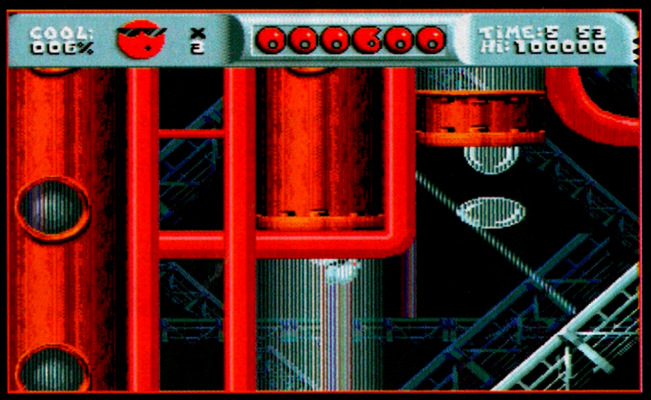
Cool Spot tem estado ocioso desde a sua mais tenra infância e agora converteu-se numa carica jovem e forte. Desligou-se da sua garrafa de refrigerante há bastante tempo, e desde então tem de olhar por si próprio. De tal modo que hoje em dia está mais do que preparado para qualquer eventualidade. O nosso heroî é, para além de um desportista nato, um jovem culto que encontra, sem muita dificuldade, trabalho por onde quer que ande, ou seja, por onde as suas aventuras o levam.

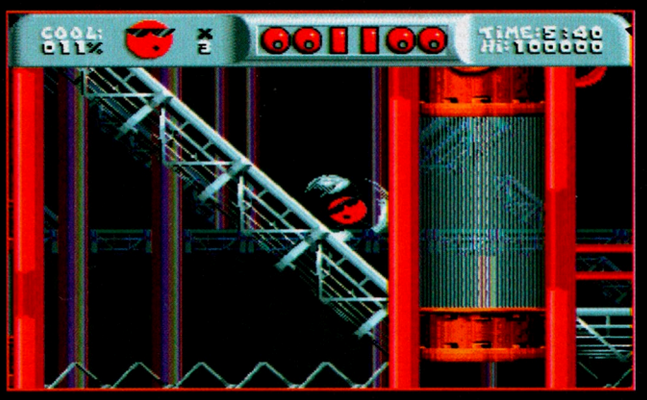


Quando estiveres dentro desta banheira, vais ter de te ocupar das numerosas rãs que aí vivem. São muito perigosas, de modo que tens de as destruir, disparando enquanto saltas. Acima de tudo, evita os seus disparos de baba, são tão repugnantes como perigosos.

COMENTÁRIO

Muitos de vocês já ouviram falar de David Perry, criador de *Cool Spot*, colaborador no programa de Global Gladiators e actualmente participante no projecto do *Livro da Selva*. Este jovem, que está a converter-se numa lenda no mundo dos videojogos, colocou todo o seu empenho na criação de uma obra-prima e conseguiu-o, uma vez que *Cool Spot* foi o melhor jogo para Mega Drive no primeiro semestre deste ano.



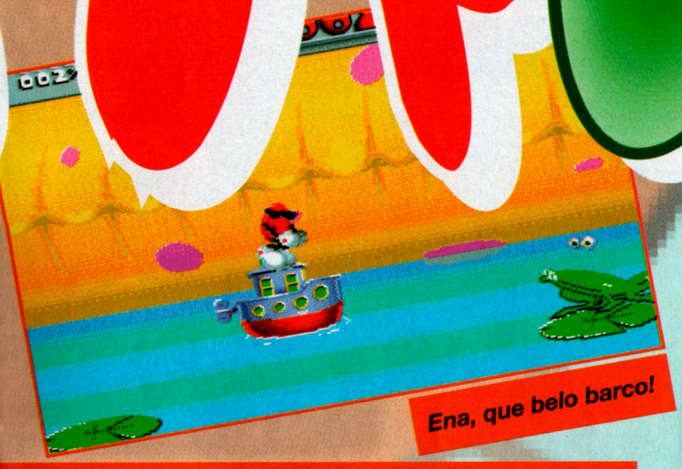


As plataformas não param de se mover de um lado para o outro, e as paredes são tão escorregadias que é impossível manter o equilíbrio.

Para cúmulo dos males, a inércia puxa-te para baixo, o tempo não corre, voa, e por isso não deixes de correr, saltar e disparar.

SPOT

Vinha mesmo a calhar, um salva-vidas para o Cool Spot ...

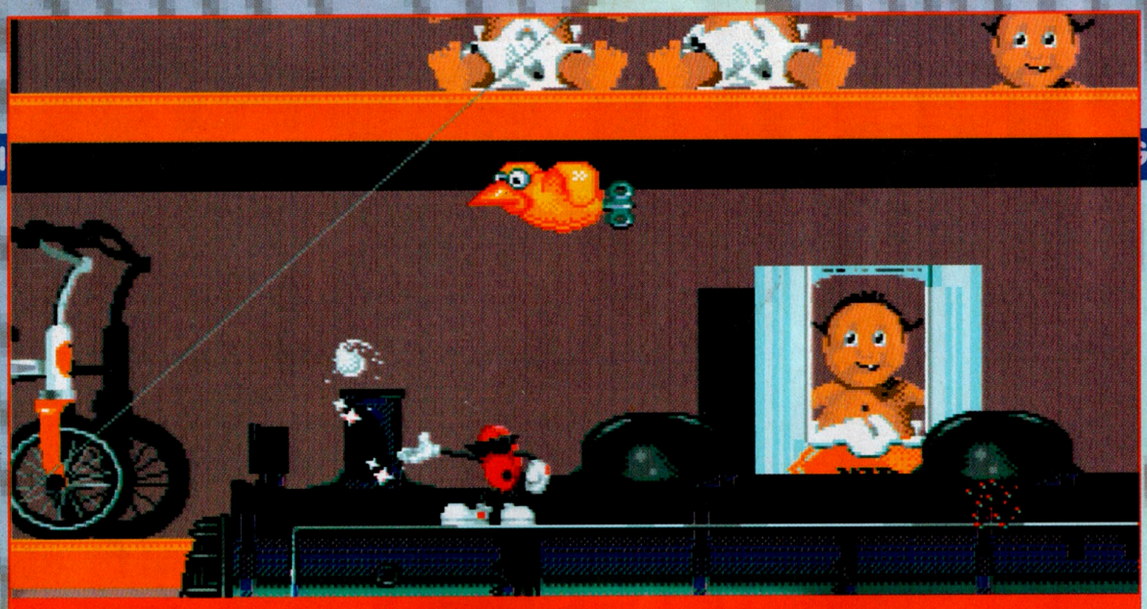


Ena, que belo barco!

Conseguirá o Cool Spot libertar-se da loucura do quarto das crianças?

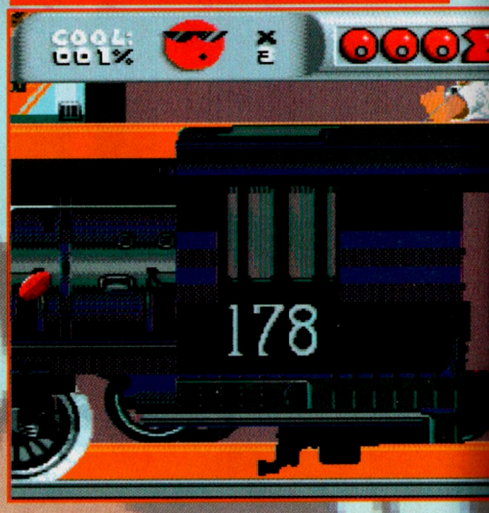
Bem, aqui tens um nível de bónus. Recolhe todos os que possas, para que o teu contador de dinheiro aumente. E despacha-te!

Tem cuidado com os pedaços de queijo que os ratos deixam. Para os eliminares, salta e dispara como um louco contra este pequeno animalzinho.

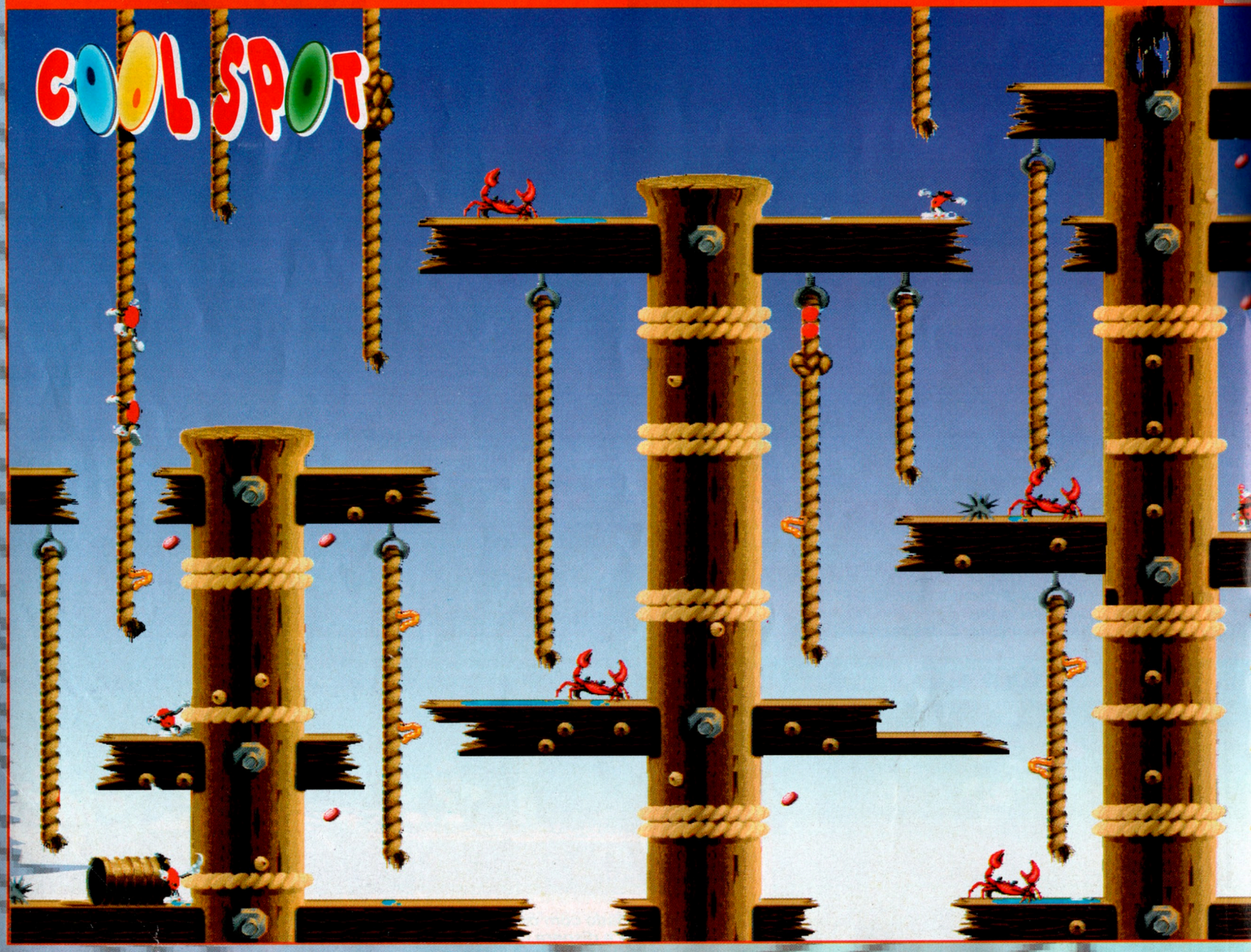


Para chegares ao comboio, tens de sair com vida da banheira e saltar sobre os bonecos que estão colados à parede. Mas não penses que vais descansar: o comboio move-se e dois em cada três patos vão incomodar-te.

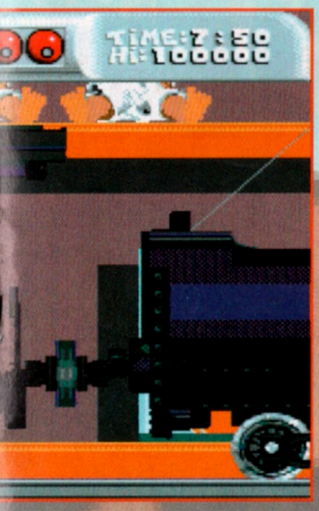
O Cool Spot pode viajar em cima do comboio ou nas carruagens, mas em qualquer dos casos tem de estar atento aos seus inimigos, que atacam de surpresa.



Este nível é bastante complicado, já que na realidade o que está ao fundo é um iate que se movimenta sem controlo à mercê das ondas. A única solução é encontrar as bandeirinhas, o que o Cool Spot tem de fazer com a tua ajuda... Não as vês desenhadas, não é? Claro, não as indicámos para que faças um pouco de esforço... Talvez no futuro te ajudemos a procurá-las...



Afasta-te dos insectos que te atacam e utiliza as tuas armas fulminantes contra eles. As suas picadelas podem ser mortais.



... mas por agora dá-te por satisfeito por saberes que tudo começa no ponto 1 e continua pelas passagens 2 e 3, e que o nível é muito maior do que este que vês aqui representado. Afasta-te dos insectos que te atacam e nunca soltes uma corda sem ver antes o que está debaixo dos teus pés.

* MEGADRIVE *

COOL SPOT

SOM

Grandioso, variado... Uma loucura!

GRÁFICOS

Dizemos o mesmo. É perfeito... Vais ver!

ANIMAÇÃO

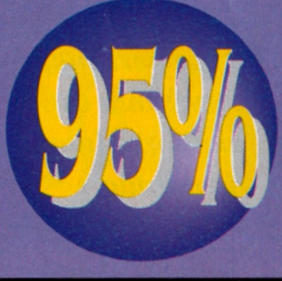
Só testemunha a genialidade de David Perry.

MANEJABILIDADE

Sem qualquer problema. O controlo é tão bom que desconcerta.

EDITOR: VIRGIN GAMES
TAMANHO DO CARTUCHO: 8 MB
GÉNERO: PLATAFORMAS
DIFICULDADE: MÉDIA
NÍVEIS DE DIFICULDADE: 2
NÚMERO DE JOGADORES: 1
CONTINUAÇÕES: SIM

- *A animação é impressionante.*
- *A música, sublime.*
- *O manejo é incrível.*
- *Transborda de originalidade.*
- *Os sprites são perfeitos.*
- *Diversão garantida.*



FATAL

KING OF F

O grande combate que te permitirá ser o melhor do mundo está quase a começar, e três personagens entram em cena. O primeiro é Joe Higashi, que vem da Tailândia onde passou anos a aprender todos os segredos misteriosos e a técnica do boxe tailandês e do full-contact. *Tão bem treinados como Joe estão os irmãos Bogard, Andy e Terry. Andy é perito no combate que aprendeu com um velho mestre da arte marcial que encerra a filosofia e o misticismo oriental, e que parecia ter sido esquecida no tempo. E é preciso não esquecer o seu irmão, Terry, que aprendeu a sobreviver nas ruas. Agora que já os conheces, escolhe a tua personagem e enfrenta os melhores lutadores do mundo.*

CONTRA TI MESMO

Fatal Fury permite-te jogar em modo *versus*, ou seja, enfrentares-te a ti mesmo (melhor dizendo, ao teu duplo), para que os combates sejam mais equitativos.

UM CONTRA TODOS!

Os teus adversários têm uma série de golpes surpresa, de maneira que não confies em ninguém. Terás de conhecer bem cada um dos lutadores, e enfrentá-los em modo *versus*. *Fatal Fury* até te deixa jogar como *boss*, excepto com o último deles: aquele enorme, com *hakama* (calção de *aikido*).

COMENTÁRIO

Não são muito habituais os jogos de planos sobrepostos que não decorram nas ruas, de modo que podemos estar satisfeitos por termos um deles para Mega Drive, e sobretudo por ser um título tão conhecido no mundo dos jogos como é o de *Fatal Fury*.
Para aqueles que esperam a chegada de *Street Fighter II*, este jogo pode ser uma boa alternativa, já que merece a pena ver os seus combates. A animação é rápida e permite enquadrar os ataques golpe a golpe. Quanto aos gráficos, ao ver o jogo compreende-se o porquê dos seus 12 MB de tamanho, já que os cenários e os *sprites* estão bem realizados e são bastante numerosos. O único que não se destaca demasiado é o som, que poderia ser melhor. Talvez tenha acontecido que os responsáveis tenham deixado que o ambiente sonoro esteja a cargo dos jogadores, já que qualquer um que se entusiasme com estas lutas vai certamente dar mais de um grito.

FURY

G-H-TERS

GOLPES PARA TODOS OS GOSTOS

Aqui tens alguns dos golpes que poderás realizar durante o jogo. Para alguns deles, tens de combinar vários movimentos e pulsações, mas, ainda que de início seja complicado, com a prática fá-los-ás mais rapidamente.

■ MEGADRIVE ■

FATAL FURY
KING OF FIGHTERS

SOM

É o pior do jogo: as músicas, ainda vá lá, mas os ruídos não.

GRÁFICOS

Gráficos variados com muito boa definição e cenários muito bons.

ANIMAÇÃO

Tirando pequenas falhas, não há queixa da animação. O jogo é rápido e fluido.

MANEJABILIDADE

É difícil apanhar o jeito a certos jogos, mas com treino tudo se consegue.

EDITOR: SEGA
TAMANHO DO CARTUCHO: 12 MB
GÉNERO: COMBATE
DIFICULDADE: MÉDIA
NÍVEIS DE DIFICULDADE: 3
NÚMEROS DE NÍVEIS: NÃO
NÚMERO DE JOGADORES: 1 OU 2
CHAVES DE ACESSO: NÃO
CONTINUAÇÕES: 3

Lutadores variados.
Bastantes golpes.
Gráficos bem feitos.
Um bom manejo.
Combates em dois planos.
Sons maus.

82%

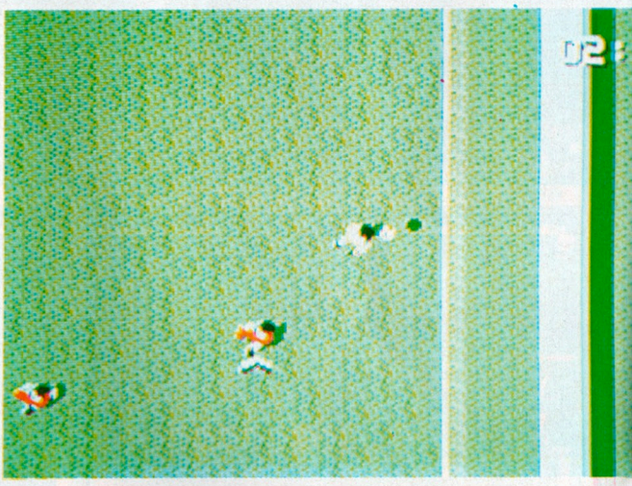
Super KICK OFF

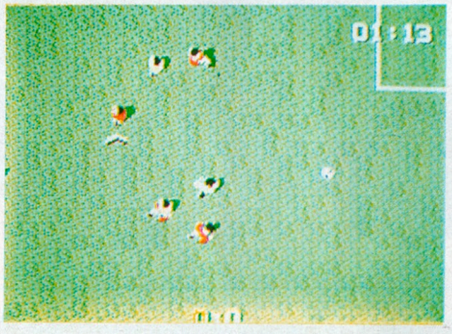
Esta é uma boa surpresa para os que têm em seu poder uma consola Game Gear e sobretudo para os amantes de um desporto como o futebol, já que agora podem jogar em qualquer local com uma das simulações de futebol mais conhecidas, que existiam anteriormente para consola e para computador.

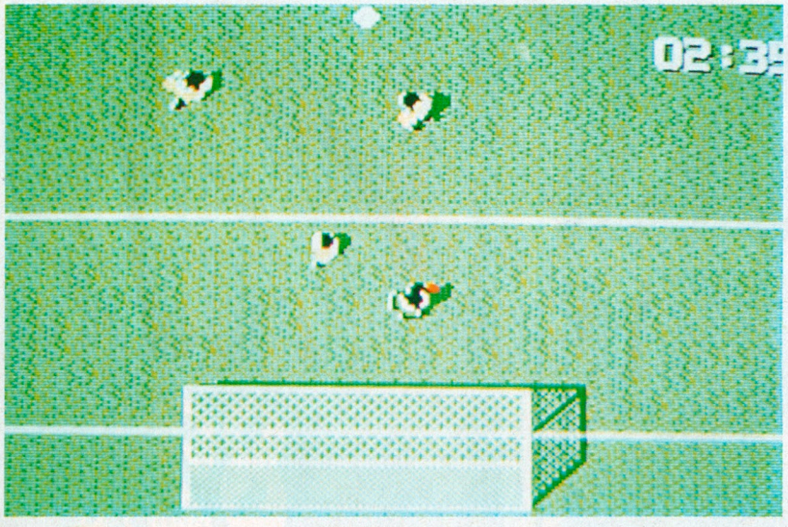
Não podia ser de outro modo, já que os "irmãos mais velhos" da Game Gear, a Master System e a Mega Drive, também têm jogos equivalentes, da mesma qualidade de *Champions of Europe* (para Master System) e *European Club Soccer* (para Mega Drive).

Super Kick Off é, além de tudo, uma simulação bastante especial, com a qual te sentirás um autêntico profissional. Não só poderás realizar movimentos bruscos, fintas e outras audácias enquanto a bola se mantém ao teu lado, como ainda podes controlar totalmente o esférico sobre o terreno de jogo. Embora a princípio te exija um pouco de treino, depressa te habituarás aos comandos, especialmente tendo em conta que podes escolher vários níveis de segurança (para além de muitas outras opções à tua disposição).

A vista do jogo é aérea, e o *scroll* do terreno é multidireccional, segundo os movimentos da bola. Uma coisa que não deves esquecer: nos passes de bola, o jogador da tua equipa que estiver mais próximo da bola converte-se num novo portador dela. Portanto, procura fazer bons passes e tudo correrá pelo melhor: o treino é fundamental. ❑







■ GAME GEAR ■

EDITOR: US GOLD
GÉNERO: SIMULAÇÃO DESPORTIVA
DIFICULDADE: ALTA
NÚMERO DE NÍVEIS: 4 (COMPETIÇÕES)
JOGADORES: 1 OU 2
CHAVES DE ACESSO: NÃO
CONTINUAÇÕES: NÃO

73%

Ganha com o Tampinhas!!

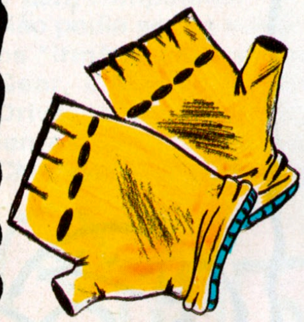
frisumo Kid

Centenas de Skates e acessórios
e ainda...
Milhares de brindes surpresa!!!

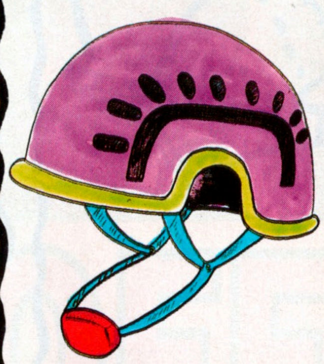
Brindes Surpresa

Beber é divertido Concorre já!

Brindes Surpresa



Luvas

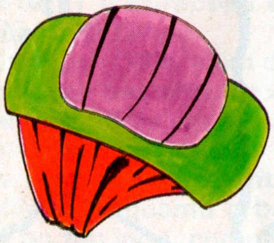


Capacetes

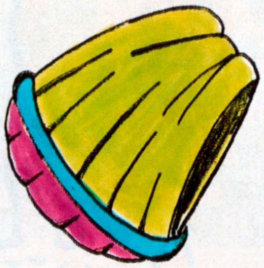
O TAMPINHAS TEM MILHARES DE BRINDES SURPRESA E CENTENAS DE SKATES E ACESSÓRIOS PARA TI!!!
VÊ COMO É TÃO FÁCIL PARTICIPAR:

1. JUNTA 6 CARICAS DAS GARRAFAS DE FRISUMO KID 25 CL T.P. OU DUAS TAMPAS DAS GARRAFAS DE FRISUMO KID DE 1.5 LT.
2. PREENCHE O QUESTIONÁRIO E RECORTA ESTA PARTE DESTACÁVEL.
3. COLOCA AS TAMPAS OU CARICAS JUNTAMENTE COM ESTA PARTE DESTACÁVEL DENTRO DE UM ENVELOPE.
4. ESCREVE NO ENVELOPE O TEU NOME E MORADA COMPLETOS
5. ENVIA PELO CORREIO PARA O APARTADO 70085 DAMAIA 2700 AMADORA ATÉ AO DIA 31-12-93.

RECEBERÁS EM TUA CASA O BRINDE SURPRESA DO TAMPINHAS!
HABILITAS-TE AO SORTEIO DE MAIS DE 300 SKATES!!!
Serão sorteados 300 SKATES COM ACESSÓRIOS e ainda 10 SKATES DE ALTA GAMA E EQUIPAMENTO COMPLETO DE SKATE!!!
O sorteio será realizado no dia 4-1-94 pelas 18.30h na Quinta do Outeiro. Rua A Lote 4. loja A - 2700 AMADORA. Concurso n. 399/93 autorizado pelo Governo Civil de Lisboa.



Joelheiras



Cotoveleiras

(QUESTIONÁRIO — a preencher em letras maiúsculas):

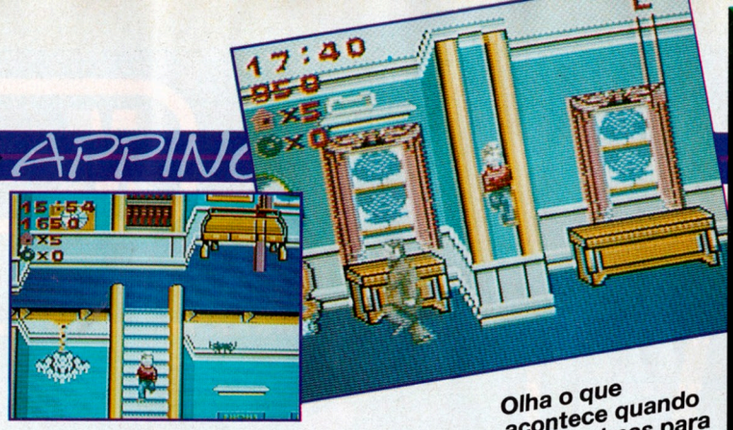
NOME:

MORADA:

C. POSTAL: LOCALIDADE:

DATA DE NASCIMENTO: ___/___/___

SABOR FRISUMO KID PREFERIDO: LARANJA ☐ ANANÁS ☐



Vamos, toca a subir escadas como toda a gente!

Olha o que acontece quando te aproximas para onde não deves: apanharam-te no muro.

HOME ALONe

Depois de ser o herói de um cartucho para a Mega Drive, aqui chega de novo este terrível miúdo, que qualquer ladrão, qualquer pai e qualquer professor teme, como se de um monstro se tratasse. O miúdo fica sozinho durante as férias e tem de defender a sua casa e a dos vizinhos de dois "ratos" que pretendem saquear o bairro.

UMA MONTANHA DE ARMAS

Para conter os ladrões sem fazer nada que uma terna criança não deva fazer (ou seja, matar, mutilar ou ferir seriamente), tens ao teu dispor um grande número de armas tão originais como divertidas, se bem que menos eficazes do que as pistolas e as espingardas reais. O problema é que os seus efeitos também não são tão duradouros como os de um armamento pesado. Enfim, não há nada disponível mais eficaz, por agora. Tens uma montanha de bolas de neve, tens cola suficiente para construir verdadeiros labirintos de armadilhas, tens uma espingarda que dispara rolhas, ideal para os combates à distância... E o problema do transporte foi solucionado com um trenó, ideal para te deslocares até à casa da frente. ❑

Com este plano, poderás colocar todas as armadilhas que quiseres.

Este é um dos perigos dos lares modernos.

COMENTÁRIO

O que mais espanta neste cartucho é que, apesar da grande diferença que há entre uma consola e outra, esta versão para a Game Gear é idêntica à da Mega Drive. Até se poderia dizer que se joga melhor na máquina pequena, o que faz pensar que não converteram o jogo, mas sim que o refizeram. Os gráficos são mais concretos, a música melhorou, se bem que o *scrolling* não é muito bom. Mas continua a ter o mesmo problema: a sua falta de interesse. É muito cansativo ver as mesmas caras, fazer as mesmas coisas... Não conseguiram juntar-lhe nenhum aliciante.

■ GAME GEAR ■

HOME ALONe

SOM

As músicas são agradáveis, mas os outros sons são fracos.

GRÁFICOS

Não está mal, mas são quase iguais aos da Mega Drive.

ANIMAÇÃO

Nos exteriores falha um pouco. Nos interiores, cumpre.

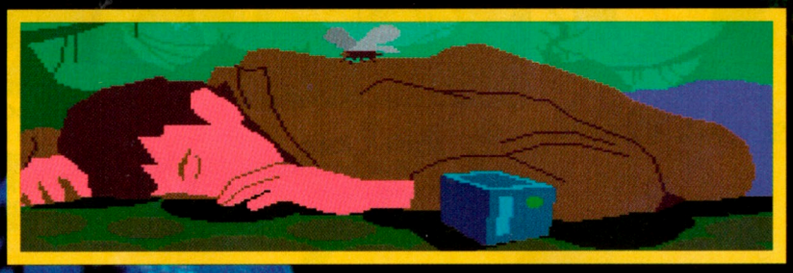
MANEJABILIDADE

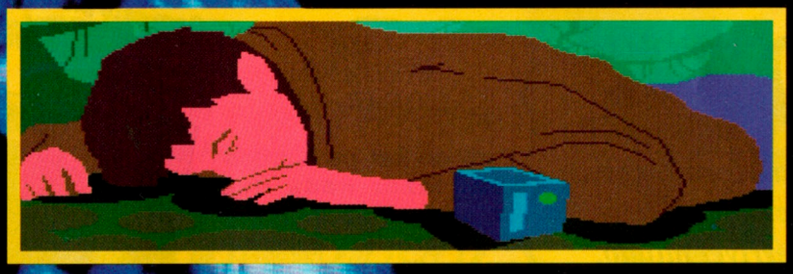
Talvez a única coisa de que o jogador não se pode queixar.

EDITOR: SEGA
TAMANHO DO CARTUCHO: 2 MB
GÉNERO: PLATAFORMAS
DIFICULDADE: MÉDIA
NÍVEIS DE DIFICULDADE: 2
NÚMEROS DE NÍVEIS: 5
NÚMERO DE JOGADORES: 1
CHAVES DE ACESSO: NÃO
CONTINUAÇÕES: NÃO

\+ *Os gráficos.*
\+ *A música é boa.*
\+ *Cenários muito variados.*
\- *Um pouco monótono.*
\- *Pouco interesse.*
\- *Falta de acção.*

67%





Conselho de leitura

A nossa solução está essencialmente construída na base de comentários directos de uma montagem de vídeo. Ou seja, as informações estão directamente relacionadas com a imagem. Para seguir o fio condutor desta superaventura, basta que te limites a seguir a sucessão alfabética de cada montagem.

FLASH

Códigos

Já sabes que na MEGA FORCE nunca escondemos informação, por isso vamos dar-vos os códigos do jogo para os seus três níveis de dificuldade. Magnífico, hem? Se não te habituares ao jogo, ou a loucura te vencer, vão dar-te imenso jeito. De qualquer forma, nunca estarão a mais, pois não?

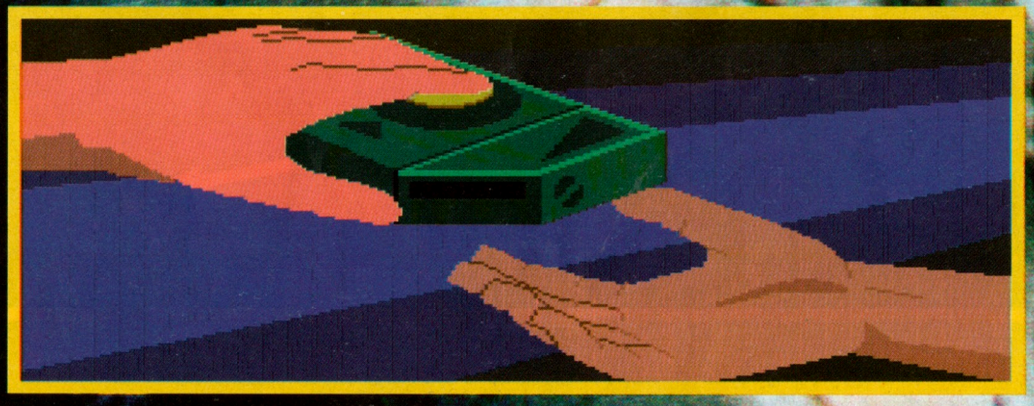
EASY	NORMAL	EXPERT
1: PIXEL	1: FALCON	1: CLIO
2: BETSY	2: DATA	2: ACRTC
3: PANCHO	3: MILORD	3: BLOB
4: STUDIO	4: QUICKY	4: STUN
5: TOHO	5: BIJOU	5: MIMOLO
6: AKANE	6: BUBBLE	6: HECTOR
7: INCBIN	7: CLIP	7: KALIMA

DRIVE

Tu és Conrad Hart, um agente da agência de investigações da galáxia. Com a tua amiga Sonya acabam de fazer uma espantosa descoberta... Na sequência de uma série de análises moleculares realizada numa enorme quantidade de pacientes humanos, descobriram que alguns deles não são tão humanos como parecem. Trata-se de uns seres extraterrestres que têm cara e corpo de répteis por baixo da sua aparência humana. Pouco a pouco, infiltraram-se entre os melhores círculos sociais, com o fim de fazer da Terra a sua segunda casa de campo. Quando te dirigias a toda a velocidade para comunicar a tua descoberta à polícia intergaláctica, foste sequestrado por estes malvados extraterrestres e transportado numa nave espacial para o planeta Titan.

Mas tu conseguiste escapar do "centro especial de lobotomias" e roubar uma moto. Uma vez livre, descerás ao bosque de Titan. Terás de guiar Conrad até um destino ainda desconhecido, recuperando a memória ao longo do caminho.

BACK



NIVEL 1

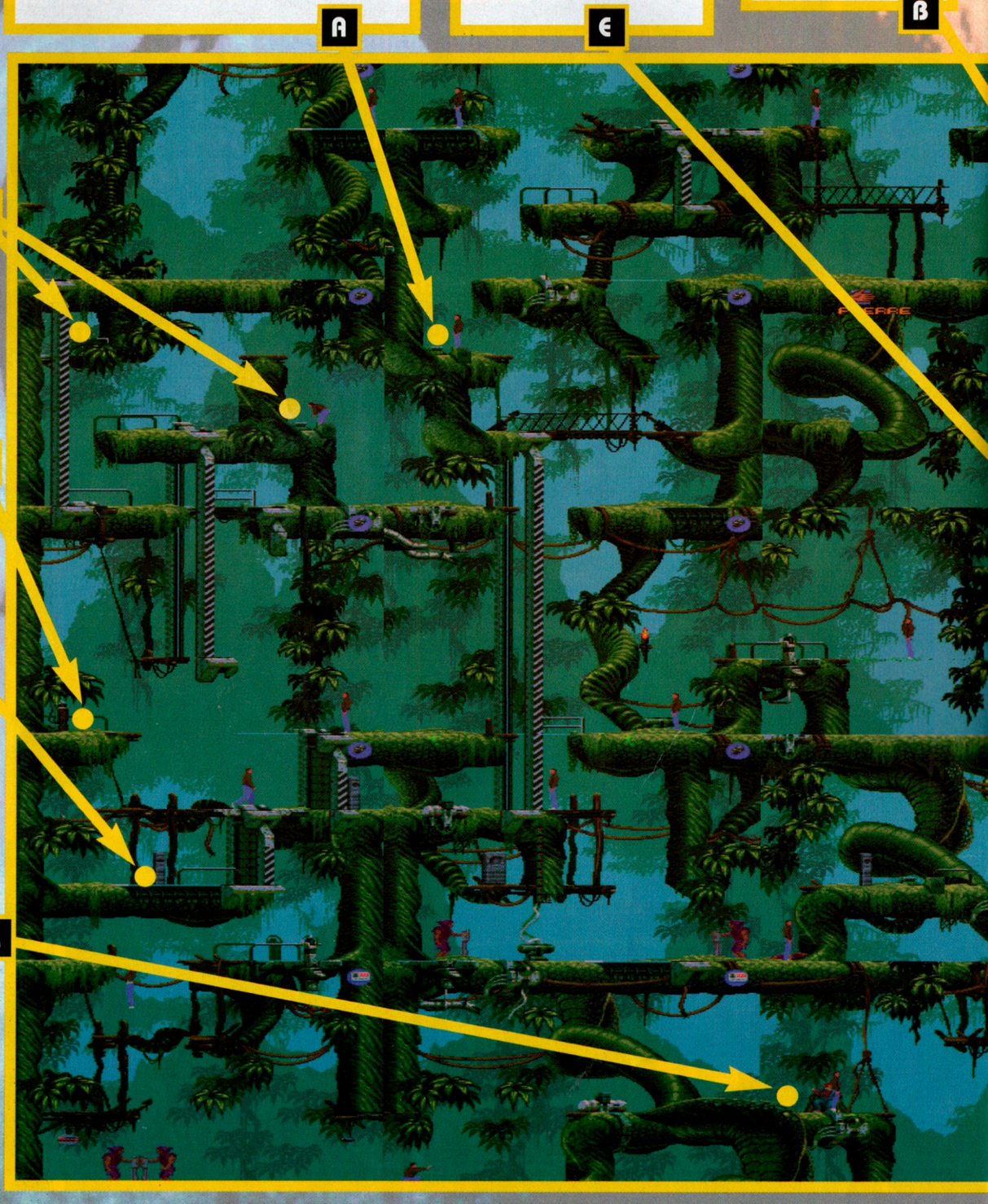
O BOSQUE DE TITAN

Vais encontrar um ascensor suspenso, um teletransportador. Para poderes aceder a ele, lança a pedra à célula fotossensível da direita, de forma que o aparelho desça e tu consigas entrar nele.

Abaixo, à esquerda da tua posição, encontrarás um holocubo, que te fará recuperar parte da tua memória perdida.

Coloca a pilha no receptáculo preparado para este efeito. Depois, formar-se-á um feixe electrónico por onde poderás passar.

Apanha a pedra do chão. Vai ser-te muito útil em certas ocasiões.



Em baixo, vais encontrar o poste de segurança.

Vais abrir a porta do ponto L para acederes ao cenário final do nível 1.

Agora, vais ter de seguir um velho que caminha diante de um abismo. Conseguirás que te venda o cinto antigravidade por 500 créditos. Graças a esse cinto, poderás descer sem te estatelares no solo e ficares como uma panqueca.

A pouco e pouco, vais recuperando a consciência. Estás sobre um ramo gigante e tens diante de ti a difícil tarefa de vencer o terrível bosque de Titan. Este bosque tem a fama de ser um dos lugares mais estranhos e perigosos da galáxia. Uma série de aventureiros já tentou atravessá-lo antes, mas ninguém jamais o conseguiu. Vais dar-te conta de que este terreno não está concebido para extraterrestres e, desta vez, não tens vantagem.

Mata o guarda que está a trás da porta e recupera uma pilha que accionará, uma vez carregada, uma ponte magnética. Sê um pouco hábil e acaba com o guarda sem que ele te toque: coloca-te diante da porta de metal, mete a pedra na célula fotoeléctrica da tua direita, prepara a tua arma e, quando a porta se abrir... PUM! Não te esqueças de apanhar pedras outra vez.

C

Depois, vais ter de falar com um moribundo que se encontra perto de uma árvore gigante. Em troca do teletransportador, dar-te-á uma carta de identificação indispensável para o resto da aventura.

H

I

Seguindo o ecrã à direita, vais encontrar no caminho um cartão com 100 créditos.

J

Um pouco mais adiante, será uma chave e mais 50 créditos que vais achar.

D

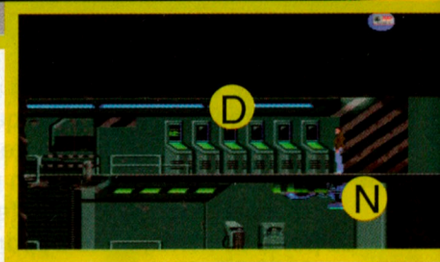
Seguindo até ao final e à direita do ecrã, descobrirás um gerador para recarregares a tua pilha.

K

Para finalizar, poderás recolher um cartão com 500 créditos que te permitirá obter um cinto "anti-G".

NIVEL 2

Este nível está dividido em quatro secções.
Primeiro, vais ter de obter uma licença de trabalho para poderes efectuar cinco missões que te darão o dinheiro suficiente para poderes arranjar um passaporte.
Deves seguir ao pé da letra as indicações que te vamos dar, já que as cinco missões que tens de realizar vão obrigar-te a mudar de cidade de 5 em 5 segundos.

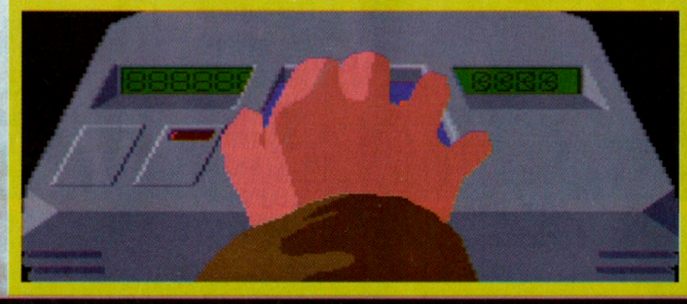


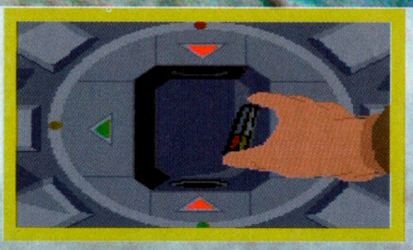
Começas o teu périplo na Ásia.
Apanha a espingarda (A) para conseguires que o ascensor funcione. Depois, apanha o metropolitano e vai para a América.
Dirigi-te a um bar e fala com o empregado, que te mandará falar com um farsante (Q).
Este encontra-se à direita do ecrã e vai explicar-te como obter um passaporte em troca de 1500 créditos. Depois, segue para a Europa.
Vai ver o chefe de uma agência de empregos (B).
Ele dir-te-á como hás-de obter uma licença de trabalho para te poderes empregar. Isso consegue-se trocando o passaporte pela carta ID num centro administrativo (C) que se situa em África.
Quando a tiveres em teu poder, volta para a Europa e lê as missões que irão propor-te os postes dedicados a esse fim (D).

2.ª MISSÃO

Depois, tens de ir à "restricted area 2" (G) para escoltar um VIP ao longo de um caminho de muito má fama, de forma a que chegue são e salvo ao seu laboratório (H).
Aí, serás automaticamente transportado para a sala das consolas (I).

ASIA



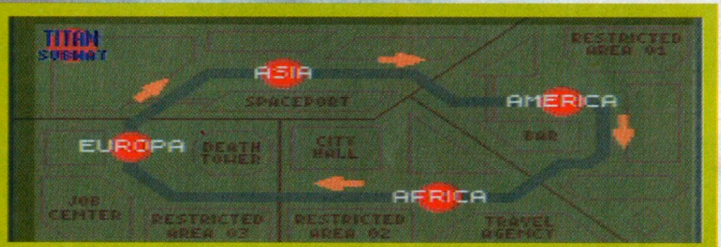


1.ª MISSÃO

Vai à Ásia e consegue um pacote na Titan Travel (E). Leva-o à sucursal da mesma companhia (F). Depois, regressa à agência de empregos.

EUROPA

O PLANO DO METRO

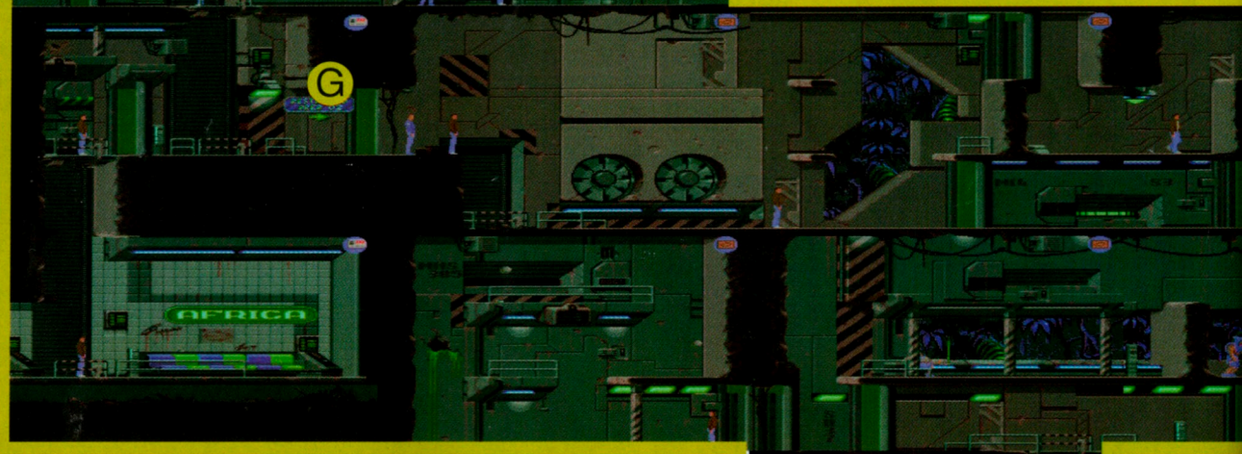


Vai ser-te muito útil visualizar as diferentes cidades nas quais te vais demorar.

3.ª MISSÃO

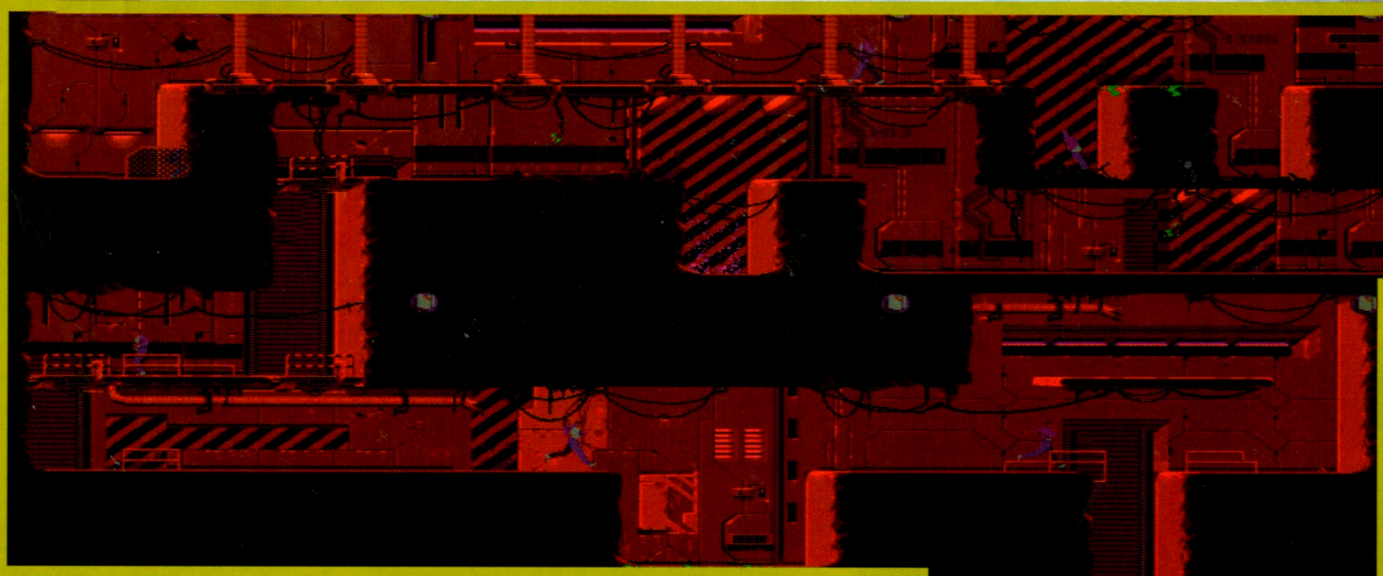
Terás de armar-te em Blade Runner e encontrar um replicante que se esconde na América. Para aqueles que não viram o filme *Blade Runner,* recordamos que se trata de um filme mitológico do cinema de ficção científica (era preciso explicar isto). És um polícia pago para encontrar e destruir os replicantes, os quais não são outra coisa senão robôs com aparência humana. Vai falar com um cliente do bar (J), que te mandará encontrar-te com um polícia (K). Quando lhe mostrares a fotografia do suspeito, este explicar-te-á que o viu à esquerda do bar. Vai a esse local e, depois de um curto tiroteio com um extraterrestre, recupera a chave que dá acesso a uma sala oculta do bar (L). Nesta sala, terás de travar uma batalha contra os replicantes (M). Quando esta acabar, serás teletransportado para uma nova sala de consolas.

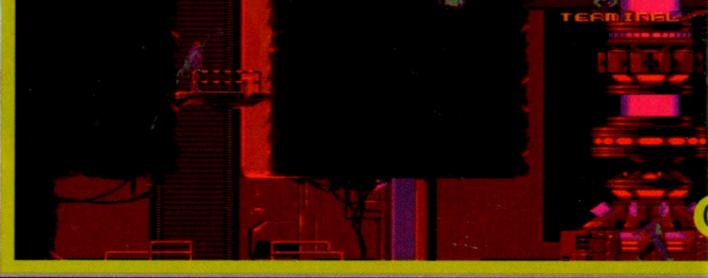
NIVEL 2



AFRICA

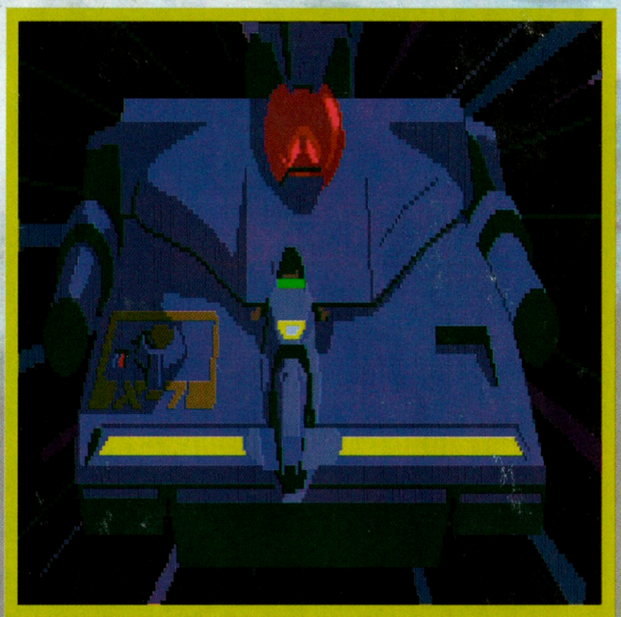
MAIN COMPUTER'S ROOM

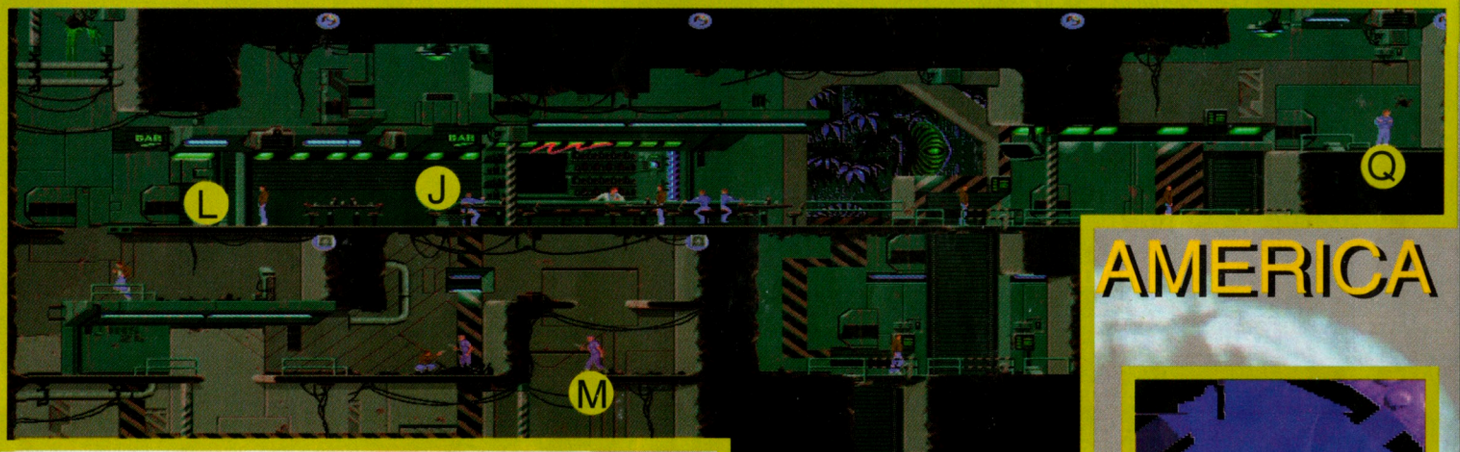




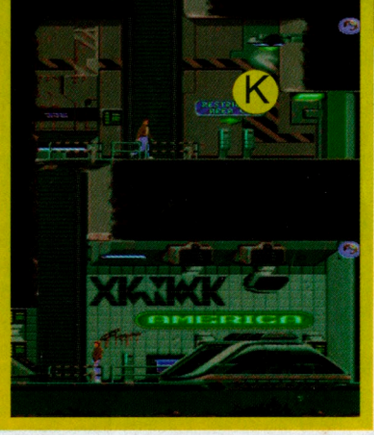
4.ª MISSÃO

Tens de desarmar o grande computador do planeta, pois este encontra-se em estado crítico e a sua explosão pode ser catastrófica para o resto dos computadores do globo. Coloca-te no teletransportador da sala das consolas (N), e ele levar-te-á directamente para o computador central.Tens apenas 80 segundos para o desactivar. Uma vez ali, não há nenhuma técnica especial a realizar, apenas correr em direcção ao computador, inserir o cartão (que te foi entregue no início da missão) no sítio exacto que te mostra a nossa flecha (O). Em breve, serás teletransportado pela última vez para a sala das consolas.





AMERICA



5.ª MISSÃO

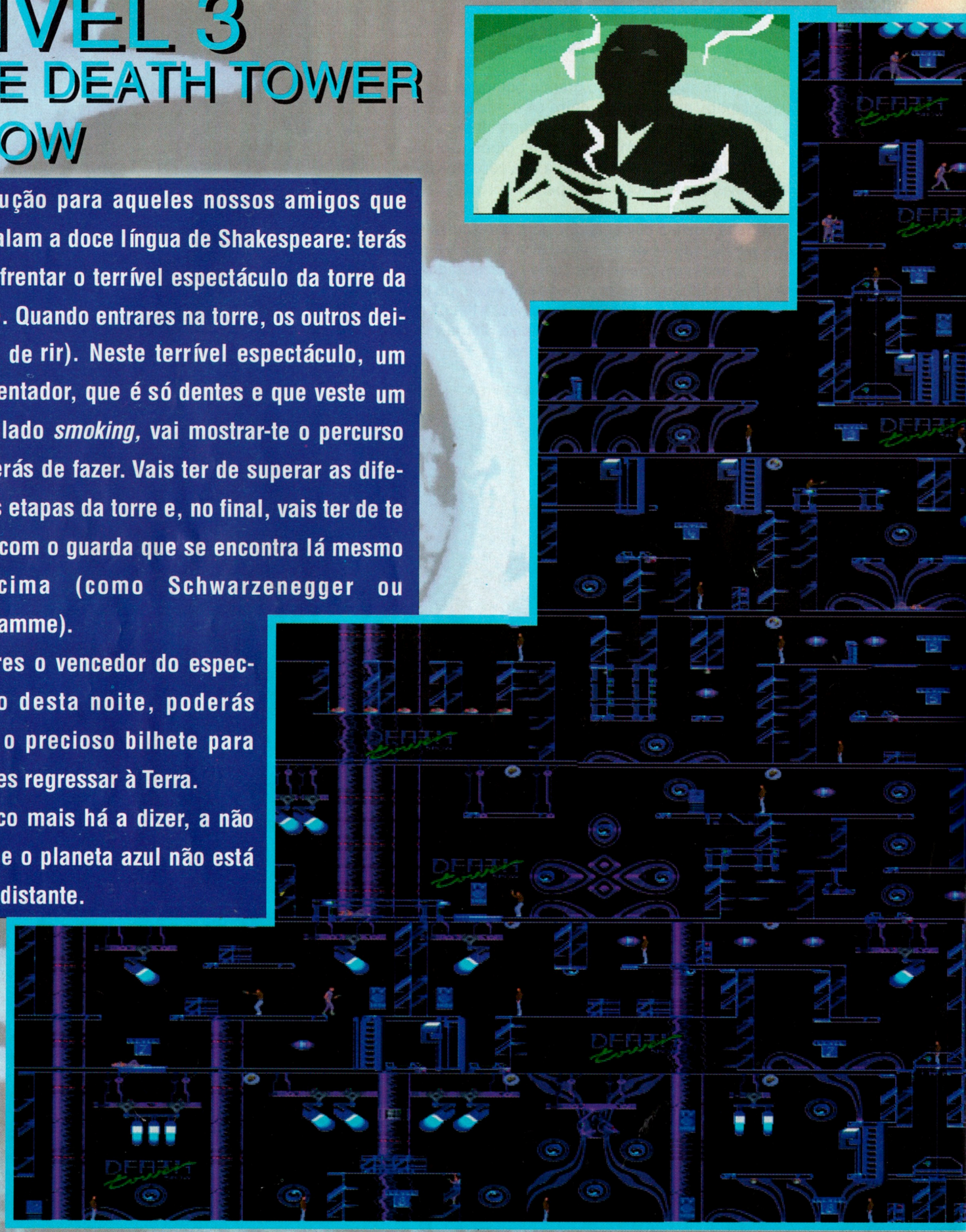
Nesta última missão, tens de enfrentar os assassinos que jogam na "restricted area 3" (P).
Os extraterrestres invadiram a zona dos civis, de modo que é muito prejudicial ir às compras.
A única coisa que tens de saber e fazer neste nível é: eles são maus, tu és bom; eles, mortos, tu, vivo.
Está clara a estratégia, não? Quando tiveres terminado o massacre, serás teletransportado mais uma vez para a zona das consolas.
Depois, vai novamente ver o farsante, o qual em troca de 1500 créditos te dará um passaporte falso.
Com este documento, podes ir à Titan Travel onde te pedirão mais 10 mil créditos para te levar para a Terra (F).
A única maneira de conseguires esse precioso bilhete é participares no grande espectáculo televisivo de Titan, o "Death Tower Show" (R)
Entrega o teu cartão ID ao recepcionista e prepara-te para novas sensações.

NIVEL 3
THE DEATH TOWER SHOW

(Tradução para aqueles nossos amigos que não falam a doce língua de Shakespeare: terás de enfrentar o terrível espectáculo da torre da morte. Quando entrares na torre, os outros deixarão de rir). Neste terrível espectáculo, um apresentador, que é só dentes e que veste um imaculado *smoking,* vai mostrar-te o percurso que terás de fazer. Vais ter de superar as diferentes etapas da torre e, no final, vais ter de te bater com o guarda que se encontra lá mesmo em cima (como Schwarzenegger ou Van Damme).

Se fores o vencedor do espectáculo desta noite, poderás obter o precioso bilhete para poderes regressar à Terra.

E pouco mais há a dizer, a não ser que o planeta azul não está muito distante.



NIVEL 4 O GRANDE REGRESSO À TERRA

O táxi vai depositar-te numa parte da cidade pouco frequentada.

C

D

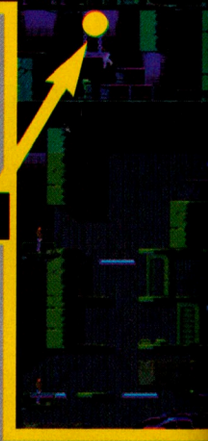
Na sequência do que acabámos de dizer, é melhor que penses em ter mais cuidado.

F

No bar, trepa para o candeeiro, dispara o cristal e recupera uma chave que te permitirá abrir uma interessante porta um pouco mais adiante.

Chegarás depois a uma estância que, à primeira vista, não tem saída. Sobe ao candeeiro e, como por artes mágicas, aparecerá a saída.

G



A

É possível que percas parte da energia ao longo do caminho; aproveita este posto de energia para recarregar o teu acumulador.

B

No final do périplo, chegarás a uma paragem de táxis. Utiliza-a e poderás servir-te deste cómodo sistema de transporte.

Segue depois o caminho debaixo e poderás teletransportar-te para o planeta dos teus inimigos.

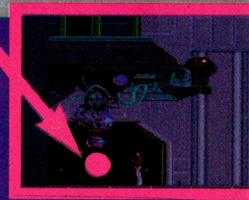
F

Vai à parte superior esquerda da tua cela e, depois de te livrares do outro guarda, apanha o teletransportador e o seu receptor do chão. Este objecto será necessário para o resto da tua aventura e é fácil utilizá-lo. Lança o receptor para o lugar para onde queres ir e teletransporta-te. Assim chegarás ao teu destino. Nada mais fácil.

A PRISÃO

NIVEL 5

Quando estás a tentar descobrir algo mais sobre o maléfico plano dos extraterrestres, serás descoberto e encarcerado. Depois de te submeterem a um interrogatório terrível, decidiram acabar contigo de vez... Nesse preciso instante, começa a tua aventura: o carcereiro aproxima-se da tua célula fotoeléctrica para acabar contigo, mas os seus planos fracassam uma vez que serás tu a utilizar a arma.



E

É necessário que subas às duas grandes plataformas do alto do edifício para poderes esperar pelo ex-biombo de cristal. Dizemos "ex", porque quando estiveres diante dele verás vândalos em acção. Não é muito difícil, apanha a tua arma com a mão direita e, com um movimento circular, trata de conseguir a união entre a tua arma e o cristal. Resultado: o fogo e o vidro são como a água e o azeite, não se podem misturar. Ao primeiro golpe, o cristal saltará pelos ares.

No início deste nível, tens de te despachar, já que um montão de mercenários se lançarão sobre ti. Para acabares com eles sem ficares ferido, coloca-te no extremo do ecrã e selecciona o teu campo de forças; quando um dos mercenários for ao teu encontro, dispara por baixo e entra no campo de forças. Quando ele disparar, repete a manobra. Faz o mesmo com todos os mercenários que cruzarem o teu caminho.

H

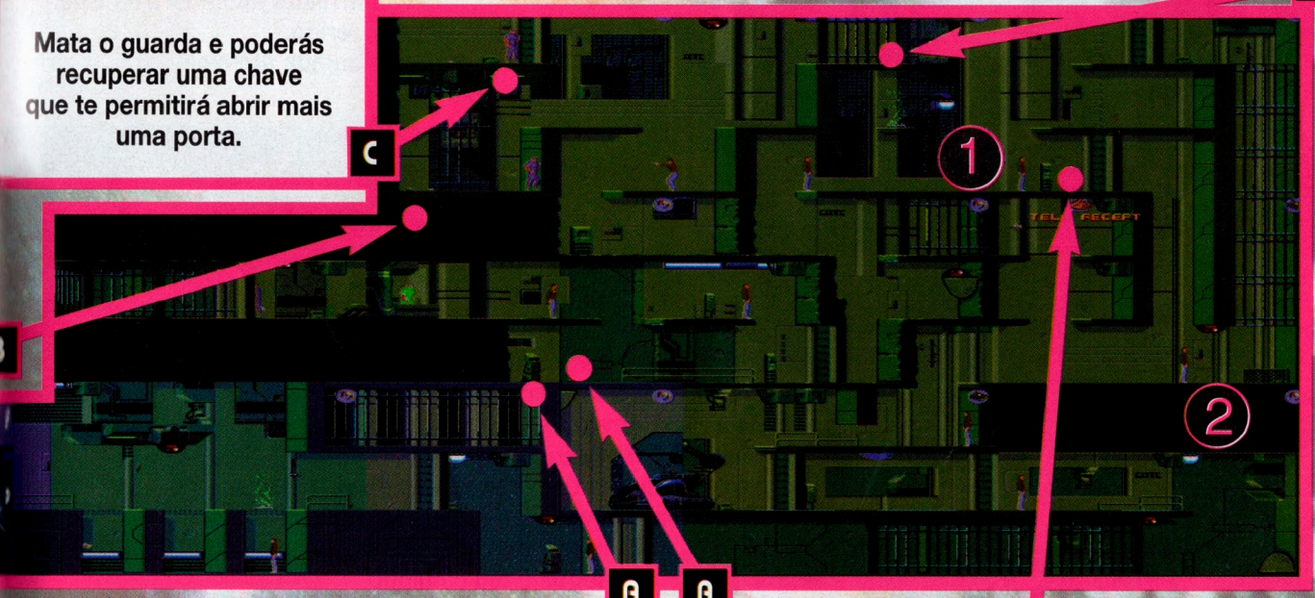
Agora colocamo-nos num lugar-chave do jogo no qual poderás descansar e recuperar energia. Para o conseguires fazer sem problemas, coloca-te no ponto 1, dá um grito e estarás no local desejado.

I

Parece que estás bloqueado por uma porta metálica... Para conseguires que se abra, terás de destruir uma espécie de robô voador. Mas despacha-te a fazê-lo, porque uma coisa parecida com um muro de antimatéria aproxima-se perigosamente e vai direita a ti. Assim que a porta estiver aberta, estarás no 5.º nível.

Mata o guarda e poderás recuperar uma chave que te permitirá abrir mais uma porta.

C



D

Uma vez em cima da plataforma, não poderás descer. Um campo de antimatéria surgirá automaticamente para te matar. Há apenas uma possibilidade: lança o receptor para o mais longe possível do campo, o mais à direita que possas (1) e teletransporta-te.

A A

Sai o mais depressa que puderes da cela, assim que o guarda a tiver aberto, e recupera a tua arma que está no chão. O guarda vai seguir-te imediatamente. Mata-o e aproveita para descansar e pôr os teus pensamentos em ordem.

E

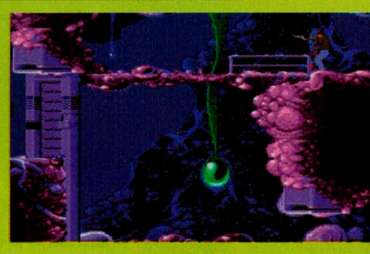
Quando chegares à beira do abismo, lança o receptor para o ponto assinalado (2) e verificarás mais uma vez as vantagens da deslocação molecular.

NIVEL 6 & 7

O PLANETA DOS EXTRATERRESTRES

Agora, estás em pleno centro do terreno dos répteis. Nesta última parte da aventura – se não tiveres cometido erros –, estará nas tuas mãos salvar a raça humana.

Mata os homens de metal líquido e depois acciona o interruptor que fará abrir a porta à tua esquerda.



A

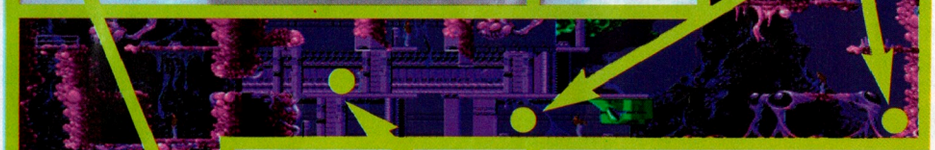
Volta logo ao teu caminho. Coloca-te à esquerda e aproxima-te do precipício, deixa-te cair nele e continua a carregar no botão A do teu comando. Agora, verás o teu herói na última fase da sua aventura. Experimenta trepar ao cimo da parede e verás algo que te deixará estupefacto.

Apanha a pedra que está no chão e lança-a contra a célula fotossensível que está mais à esquerda. A porta de cima abrir-se-á.

B

J

Volta à parte superior do ecrã. Apanha o elevador que está à esquerda da porta de metal.

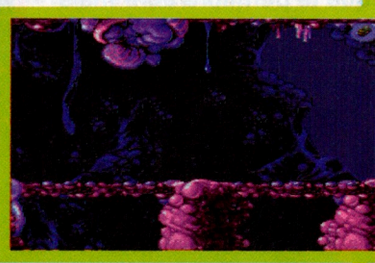


Acciona o interruptor de cima, que abre uma abertura no chão, introduz-te nela, desce, dispara sobre a porta da esquerda, acciona o interruptor, as portas superiores abrir-se-ão e um extraterrestre aparecerá na sala.

C

Mata-o e depois vai falar com o homem ferido. Antes de morrer, ele vai dar-te uma minibomba atómica que te servirá para destruir o planeta dos homens verdes.

L



Agora aproveita para descansar e recuperar o fôlego.

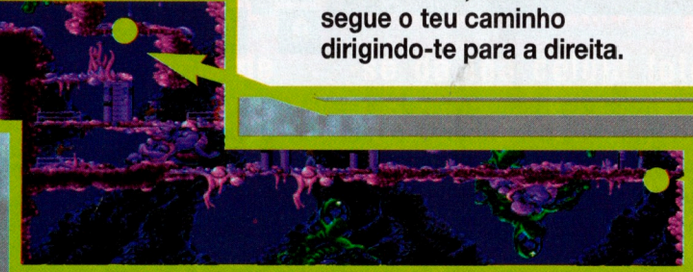
M

N

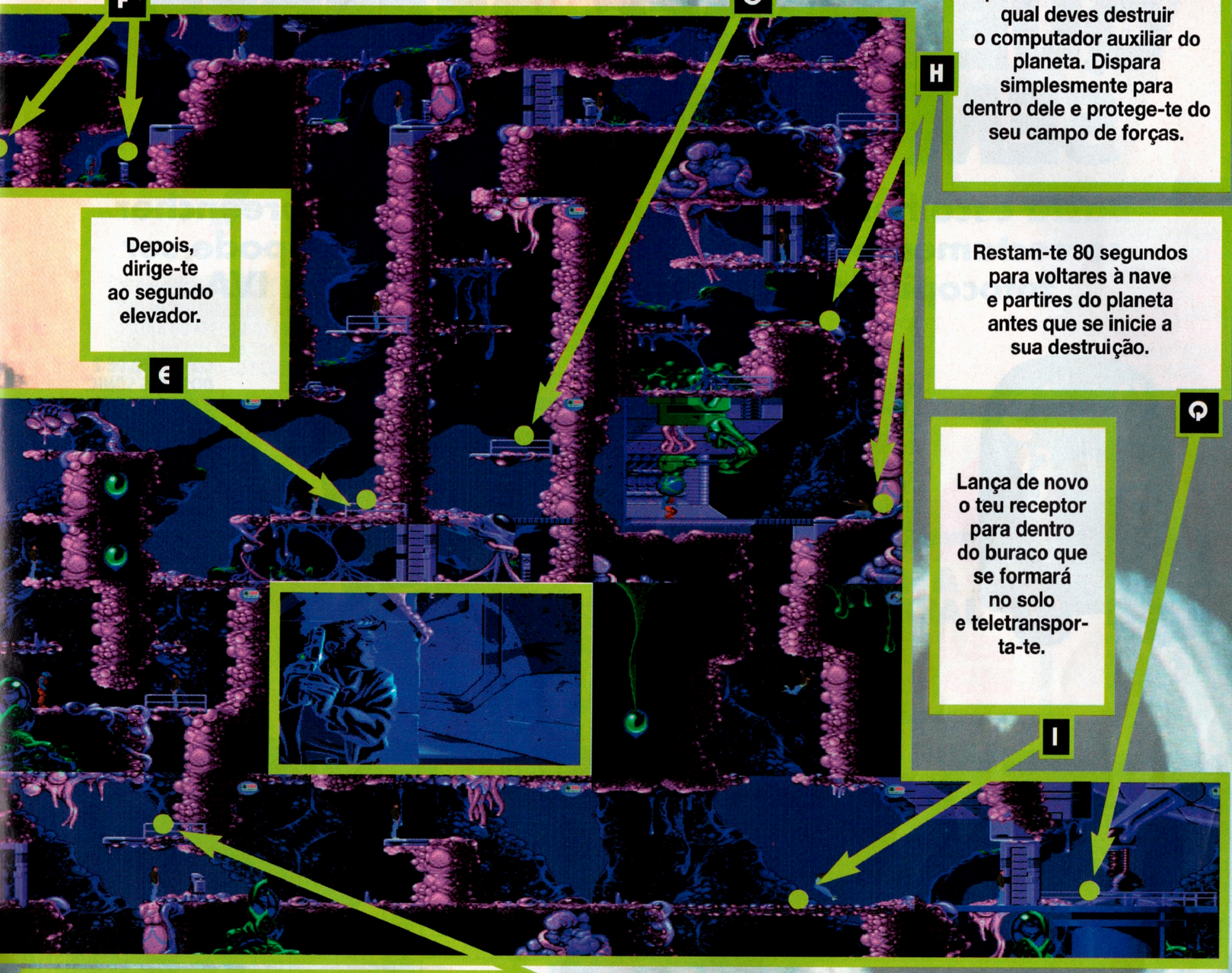
Em breve te encontrarás numa sala na qual uma curiosa criatura está suspensa numa plataforma que te enviará vagas de dois ou mais extraterrestres de instintos assassinos. Para destruíres o monstro, sobe para a parte direita da plataforma e dispara novamente contra o monstro, volta a descer e repete a operação várias vezes, até acabares com ele. Depois, segue o teu caminho dirigindo-te para a direita.

K

O



Vais encontrar-te num sítio muito curioso no qual poderás conseguir uma chave que te permitirá aceder ao último nível.



Desce para acabares com o homem de metal líquido, depois acciona o interruptor. Desta maneira, poderás recarregar a tua energia, se é que a tens abaixo dos mínimos.

F

Outro elevador que deves utilizar!

G

Coloca-te na beira do buraco e lança o receptor para o fundo. Teletransporta-te e aparecerás numa sala na qual deves destruir o computador auxiliar do planeta. Dispara simplesmente para dentro dele e protege-te do seu campo de forças.

H

Depois, dirige-te ao segundo elevador.

E

Restam-te 80 segundos para voltares à nave e partires do planeta antes que se inicie a sua destruição.

Q

Lança de novo o teu receptor para dentro do buraco que se formará no solo e teletransporta-te.

I

O

Sobe colocando as cargas explosiva e, quando voltares a descer, mata o monstro, que te dará uma chave.

D

Seguidamente, volta pelo caminho da direita: terás de saltar por cima de uma grande fossa; depois, utiliza o ascensor, o qual evitará que caias num segundo abismo.

Um pouco mais adiante, vais ver-te bloqueado por um campo de antimatéria.
Lança o teu receptor para o passares sem qualquer inconveniente. Desta forma, chegarás precisamente ao coração do planeta. Coloca aí a carga nuclear e acciona o interruptor que depositará a carga no centro do planeta.

Agora, já sabes como acaba o jogo.
Boa sorte! Esperamos que te tenhas divertido tanto ou mais do que nós!

UM MUNDO DE NOVIDADES SONIC QUE PODES RECEBER SEM SAIR DE CASA

Basta escolheres os produtos que queres e preencher correctamente o cupão de encomenda (que pode ser fotocopiado). Todos os preços já incluem IVA.

CONJUNTO MOCHILA, CARTEIRA E PORTA-MOEDAS SÓNIC.
VAIS FAZER SUCESSO JUNTO DOS TEUS AMIGOS. A MOCHILA PARA OS DOSSIERS, A CARTEIRA PARA GUARDARES OS TEUS DOCUMENTOS E NOTAS, O PORTA-MOEDAS, COM PASSADORES PARA PRENDERES NO CINTO, PARA OS TROCOS.

REF CMPM – 6800$00

CONJUNTO DE 2 DOSSIERS SONIC.
O MAIOR TEM O FORMATO A4 PARA GUARDARES AS TUAS FOLHAS E O OUTRO É A5, COM UM CONJUNTO DE 6 SEPARADORES. O FACTO DE ESTE DOSSIER SER FECHADO, PROTEGE AS TUAS FOLHAS DE APONTAMENTO.
VAI SER O MÁXIMO TER ESTES DOSSIERS!

REF DSS – 3642$00

MOCHILA "MEGA DRIVE" COM BOLSA.
CONJUNTO INDISPENSÁVEL:
A MOCHILA PARA AS COISAS MAIS PESADAS E A BOLSA DE CINTURA PARA O QUE ESTÁS SEMPRE A PRECISAR (DINHEIRO, CHAVES, PASSE, ETC.). NÃO SÃO O MÁXIMO?

REF MMDCB – 12490$00

SAPATOS DE TÉNIS SONIC .
CORRE COM O SONIC COMO COMPANHEIRO. OS TÉNIS SONIC ESTÃO DISPONÍVEIS EM VERDE, AZUL E ENCARNADO. ESCOLHE QUAL A TUA COR PREFERIDA E ENCOMENDA JÁ.

REF SAV
REF SAA
REF SVE

N.º QUE CALÇAS:

	24/29	30/33	34/37
SAV/ SAA	5050$00	5360$00	5570$00
SVE	6020$00	6400$00	6850$00

BO
O SO PENSOU EM QUEM PREFER TÊM UMA GRANDE PINTA, NA M?
NÃO ÁS DIS NSES!

REF BV

N.º QUE CALÇAS:

24/ 27	30/ 33	34/ 37
6020$00	6400$00	6850$00

RELÓGIO DE PULSO.
TRÊS RELÓGIOS SONIC PARA ESCOLHERES O MAIS GIRO. AMARELO, AZUL OU ENCARNADO, A ESCOLHA É TUA. GARANTIA DE UM ANO.

REF RE
REF RA – 9300$00
REF RV

MOCHILA DO SONIC THE HEDGEHOG.
PARA LEVARES TUDO PARA A ESCOLA. ESTA MOCHILA SONIC É INDISPENSÁVEL. CABE TUDO: DOSSIERS, LIVROS, ESTOJO DE CANETAS E TUDO O MAIS QUE PRECISAS DE LEVAR TODOS OS DIAS. VAI SER MUITO MAIS GIRO IR PARA A ESCOLA.

15660$00

T-SHIRTS DO SONIC.
SÃO MESMO GIRAS. EM CASA NA ESCOLA OU ATÉ COM OS AMIGOS VAIS SER O MAIOR COM A TUA T-SHIRT. ESCOLHE O MODELO E ENCOMENDA.

REF T-SA
REF T-SB – 2950$00
REF T-SC

NOS SAPATOS, INDICA O NUMERO QUE CALÇAS!

PIN'S SONIC

POR CADA 5000$00 DE COMPRAS, RECEBES INTEIRAMENTE GRÁTIS UM "PIN" DO SONIC. INDICA QUAL O TEU PREFERIDO.

REF A REF E
REF B REF F
REF C REF G
REF D REF H

VALOR DE CADA 500$00

LOJA POSTAL MEGA FORCE

Preenche o cupão, junta um cheque e envia para ABRIL JOVEM Remessa Livre n.º 1400 – 2795 Linda-a Velha. Não necessitas de colocar selo.

SIM, DESEJO ENCOMENDAR OS SEGUINTES PRODUTOS:

QUANTIDADE	REF	DESCRIÇÃO	VALOR UNITÁRIO	TOTAL
POR CADA 5000$00 DE COMPRAS ACRESCENTAR 500$00 POR PORTE DE CTT				
TOTAL				

DESEJO QUE ENVIEM OS PRODUTOS PARA:

NOME: _____

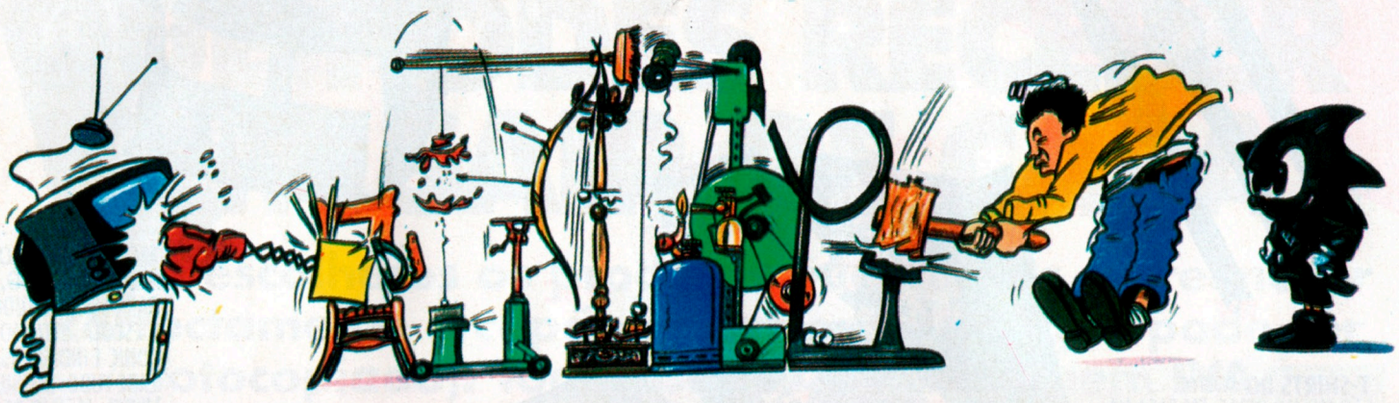
MORADA: _____

CÓDIGO POSTAL: _____ **LOCALIDADE:** _____

TEL.: _____ **DATA DE NASCIMENTO:** _____

SÓ PARA QUEM COMPRAR SAPATOS. N.º QUE CALÇAS: _____

Segredos do Sonic



GHOULS'N GHOSTS

Quando chegares a Loki, o *boss*, coloca-te debaixo dele e dispara evitando as bolas que ele te atira. Ao fim de uns dez golpes, transformar-se-á num enxame de vespas e depois voltará à sua forma original. Afasta-te e espera que ele morra.

Para te tornares invencível, pressiona ACIMA, A, ABAIXO, ESQUERDA, A, e DIREITA. Se não te enganares ouvirás uma nota musical. Depois aperta o botão B e, sem soltá-lo, pressiona START. Solta depois o botão e aperta C. Sem o soltar volta a apertar START. Os inimigos passarão por cima de ti sem que tu morras.

MEGA DRIVE

BONANZA BROTHERSS

Quando vires no chão um rastilho, arranja as coisas de forma a passar-lhe por cima, no momento em que o teu inimigo dispare. Assim, no preciso momento em que o projectil alcançar o local onde estás, desvaneces-te. Desta forma, conseguirás ser invencível e ganharás um bónus.

MASTER SYSTEM

CYBERBALL

MEGA DRIVE

Para poderes escolher o cenário que quiseres, no ecrã de apresentação, pressiona: C, A, C, B, C, A, B, A, B, C, A e C. Aparecerá um rótulo na parte baixa do ecrã que diz "Zone Select". Basta só pressionar START para escolher o cenário desejado e começar a jogar.

QUACKSHOT

Ao chegares ao Egipto usa a "Sphinx Tear" para abrir a porta. Lá dentro usa a ventosa para escalar pelas paredes. Sobe pela parede da direita até ao final onde encontrarás uma passagem secreta mais rápida e sem bolas de fogo. Quando estiveres no barco viquingue e já tenhas atravessado a porta, graças à "Chave Viking", vai para BAIXO à DIREITA e evita os fantasmas. Depois, para a ESQUERDA e entra na passagem secreta. É a única forma de encontrar o *boss* viquingue.

MEGA DRIVE

ALEX KID IN ENCHANTED CASTLE

O bosque Hiho Este (nível 6) é, provavelmente, o nível mais difícil de todos. O melhor que deves fazer é utilizar o "Pedicóptero" para percorrer todo o nível pela parte de cima do ecrã. Se preferires ir por baixo, dá murros às árvores e assim matarás os Woodcuters. Atenção às árvores, porque nelas estão gorilas. Segue todo o caminho pela DIREITA e voltarás a encontrar o urso. Mas antes assegura-te de que tem o colar "Necklace". Depois deves fazer o mesmo que para combater com a princesa.

PUTT & PUTTER

Se jogares no modo mais fácil, estes códigos podem ajudar-te:

Buraco 4: NKDKL
Buraco 7: SAQAQ
Buraco 10: WATAX
Buraco 13: MAWAX
Buraco 16: JKPKN

MICKEY MOUSE: LAND OF ILLUSION

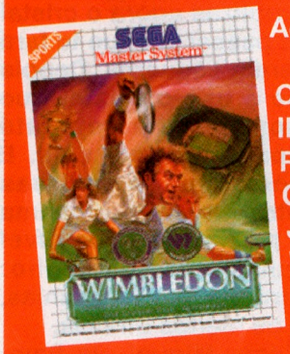
Para que os Zombies voltem às suas tumbas coloca-te de joelhos e atira-lhes o teu chapéu. O sexto *boss* que vais encontrar é um dragão, mas para que apareça deverás apanhar o "Mickey Pot" que está no canto inferior direito da casa.

Quando faça a sua aparição, coloca-te debaixo dele e espera que saia fogo da sua boca. Salta-lhe para a asa esquerda e sobe para os blocos que aí estão, e atira-lhe o "Mickey Pot". Repete esta operação até que acabes com ele.

DEVILISH

Para destruir o homem morcego do nível 2, coloca a raqueta mais alta. O nível 4 tem um monstro que vencerás se te puseres na esquina com a bola e fizeres um quadrado com a raqueta. No final do nível 8, podes colocar a raqueta no topo com a bola e passar por cima da cabeça do monstro várias vezes. As pernas partir-se-ão e, uma vez imóvel, aponta para a cabeça até que morra.

WIMBLEDON



Aqui tens alguns códigos:

Open de Austrália: IKJEFGOHO
Roland Garros: JIGEKGTPI
Wimbledon: GGKLTFWIK

DICK TRACY

Nível 2, cena A: Destino 7th Street Warehouse. Os homens de cinzento saltam por cima de ti e atacam-te pelas costas com uma faca. Os homens de azul disparam perto do princípio do ecrã, tanto por trás de ti como pela tua frente. Podes evitar as balas saltando por cima delas.
Cena C: Browbeating Under The El. A Camorra: para evitar a dinamite que lançam, salta de forma que ela caia quando ainda te encontrares no ar. Assim não serás atingido.

CORREIO DO SONIC

Olá amigos! Já sabem que estou aqui para vos ajudar com algum problema que vos surja. Se precisarem de mim ou quiserem fazer alguma sugestão escrevam para:

Sonic – Clube Sega
Revista MEGA FORCE
Apartado 460
3701 S. JOÃO DA MADEIRA CODEX

Paula Cristina Ribeiro Rodrigues
Sócia n.º 5417
Aveiro

Gosto muito dos jogos da Sega, *especialmente o* Ecco the Dolphin, *que acho o máximo. Contudo não encontro solução para o final e venho pedir-vos ajuda. No nível "Dark Water" é-me impossível sair porque encontro o mágico (as bolas) que me mata sempre. Como é que faço para sair desse nível? Será já o fim do jogo? Ajudem-me urgentemente.*
Quando é que o Street Figther *vem para o mercado? Ou não sai?*

Não te impacientes, Paula. O *Street Fighter II* está para chegar a todo o momento. Quanto à solução do *Ecco the Dolphin,* o código que me indicas não consta na minha lista. O nível "Dark Water" tem o código GYXPUNLI. Mas ainda te faltam mais quatro níveis para acabar. Para este nível faz o seguinte: Desce e vai para a direita e continua a descer até ao fundo. Aí vai para a direita e conseguirás a invencibilidade graças a um cristal. Desce, esquerda, sobe um pouco, esquerda e desce até ao cristal de acesso que te dará invencibilidade. Volta pela esquerda até ao primeiro cristal. Utiliza-o e vai para a esquerda, passa por baixo dos corais, sobe outra vez, mas não utilizes agora o cristal para passar porque te fará ir para a esquerda. Depois sobe e usa o cristal que encontrás-te e sobe até encontrares uma sala. É necessário que destruas quatro globos da mesma cor para passar ao nível seguinte. Um conselho: destrói os globos laranjas, são os menos difíceis.
O César Miguel, da Pampilhosa, consegue jogar com outros códigos. Para esta fase descobriu o seguinte: SIWKCKBT. Experimenta. Espero que te sirva esta ajuda, mas aconselho-te a conferir os códigos que tens.

Michael Manuel Valente Canas de Senhorim

O Michael coloca uma série de questões sobre o *joypad* para o jogo *Street Fighter II.* Como alguns leitores solicitam informação sobre este jogo vou recapitular o que já foi sendo dito nas últimas edições da MEGA FORCE.
O atraso na saída deste jogo deve-se a que os produtores entenderam acrescentar mais imagens ao jogo. Inicialmente estava prevista a sua saída para o passado mês de Maio um cartucho com 16 *megabytes* e o que sair virá com 24 *megabytes.* Ao mesmo tempo deverá ser editada uma versão para o Mega CD.
As dúvidas que tu colocas acerca do *joypad* para este jogo, foram já esclarecidas na MEGA FORCE n.º 3. Aí fazíamos uma descrição completa daquele comando.
Por fim, em relação às "dicas" e truques que tu sabes, se os quiseres compartilhar com outros jogadores envia-os para aqui que nós divulgaremos.

Luís Filipe Antunes
11 anos
Braga

Olá Sonic. Queria perguntar-te quando é que o Mega CD, o Activator e o Virtua vão ser lançados em Portugal?
Poderão existir consolas e acessórios Sega *falsificados uma vez que não tenham o selo de garantia* Sega?
Por que é que na versão Master System do Sonic 2 *não podem jogar dois jogadores simultaneamente? Um abraço.*

Provavelmente, quando leres esta revista a tua primeira pergunta esteja já respondida.
Quanto à segunda pergunta é provável que sim. Mas não te esqueças nunca que só o selo de garantia da *Sega* te garante que os produtos não são pirateados ou falsos. Portanto, exige sempre o selo de garantia *Sega.*
Finalmente, o jogo *Sonic 2* para a Master System não foi feito para dois jogadores. Assim sendo, não poderão jogar mais do que um jogador. O porquê, só os programadores o poderão dizer.

César Miguel Rodrigues Lourenço
14 anos
Sócio n.º 7144

Olá Sonic. Gostei tanto da MEGA FORCE que já me fiz assinante. Sugiro apenas que na secção onde podemos encomendar jogos, apareçam só os melhores, por exemplo, Streets of Rage II.
Sou o "fanático" n.º 1 da Sega. *Já concorri a todos os concursos mas até agora não tive sorte. Inclusivamente ao concurso do "*Ecco the Dolphin*". A propósito deste jogo, descobri uma coisa interessante: Fazendo combinações de "A" e de "N" podemos aceder a outras fases do jogo. Descobri alguns códigos que funcionam perfeitamente, para alguns jogos. Gostava de ver a minha descoberta publicada nos "Segredos do Sonic". E já agora, o* Sonic 3 *vai sair cá? E o Super Nintendo é melhor ou pior do que a Mega Drive? Não pretendo comprar a Nintendo, por isso diz-me a verdade.*
Um abraço do teu amigo César.

Parabéns, César! Espero que as tuas descobertas sejam válidas, pois vão directamente para os "Segredos". Os truques e "dicas" que publicamos, muitos são descobertos por jogadores como tu (e como eu) e outros são-nos indicados pela Sega. Também existem algumas publicações extrangeiras que nos servem de referência e consulta. Quanto à sugestão que fazes, não podemos (nem devemos) esquecer jogos só porque eu acho que são piores que outros. Aqueles que

te parecem menos bons podem ser óptimos para outros jogadores.
Informo-te também que o *Sonic 3* consta de uma lista de jogos que provavelmente serão editados em Portugal. Quanto a saber se a Super Nintendo é melhor ou pior do que a Mega Drive, eu serei suspeito ao responder a essa pergunta. Portanto joga com uma e com outra e terás a tua resposta. *O. K.?*

Luís Manuel Machado Oliveira Gomes

Gostava de saber como é que me posso fazer sócio do Clube Sega. Queria saber também o preço de alguns produtos Sega.
Um Abraço.

Olá Luís. Bem-vindo ao nosso convívio. Olha para te fazeres sócio do nosso Clube, basta comprares um produto *Sega.* Dentro da embalagem encontrarás um postal que deves preencher e enviar pelo correio. Não te preocupes com mais nada. Em breve receberás o teu cartão de sócio e um folheto com as últimas novidades para as consolas *Sega.*
Para saberes os preços dos jogos, consolas e acessórios *Sega,* consulta um agente autorizado. Nada melhor que ele para te informar correctamente.
Aqui estou à espera da tua próxima carta.

João Pedro Silva Mendes Figueira da Foz

Quero felicitar-vos pelo excelente trabalho que estão a realizar. A vossa revista é superior mas o problema é que se lê num instante. O que quero dizer é que a revista devia ser maior e apresentar jogos para o Mega CD e as suas características. Gostava de saber quando vai sair o Mega CD, número de bits, *processador, etc. Gostava de saber também se há o* Final Fight *para a Mega Drive e para o Mega CD. Um grande abraço para o meu melhor amigo.*

Obrigado pela consideração que me tens e pelas tuas palavras. É sempre bom saber que o nosso trabalho está a ser bem recebido. A revista é muito nova ainda para pensarmos aumentar o número de páginas. Deixa passar mais um tempinho e logo se verá.
Olha, de que serviria falar mais cedo de jogos para o Mega CD se ela ainda não estava a ser comercializada em Portugal? Agora já podemos falar dela. Já viste as páginas sobre o Mega CD? Não tarda muito a chegar o *Final Fight* a Portugal. Um pouco mais de paciência.

Manuel Fernando Ferreira da Silva Albergaria-a-Velha

Desejo felicitá-los pela revista MEGA FORCE. Fazia falta uma revista dedicada exclusivamente aos jogos Sega, *e finalmente (após muito aguardar) ela surgiu. Esperei até agora para escrever pois queria ter a certeza de que a revista não desaparecia misteriosamente como já tem acontecido com outras, e também para ter uma ideia mais concreta acerca dela (um ou dois números não eram suficientes para formar uma opinião clara).*

Assim começa a carta deste nosso leitor. Infelizmente não a podemos reproduzir na integra, como era nosso desejo, pois são duas páginas cheias e de muito interesse. Os nossos agradecimentos pelas palavras de ânimo que nos dirige, e fica a promessa de que não iremos "desaparecer misteriosamente". Os milhares de leitores que nos lêm não nos perdoariam nunca. Enviou-nos também uma página cheia de códigos do *Lemmings* para Mega Drive, que serão reproduzidos, logo que possível, nos "Segredos do Sonic". Obrigado por nos ter escrito e cá continuaremos a aguardar as suas sugestões e opiniões.

Sonic

LANÇAMENTOS ABRIL JOVEM

Painel do Sonic

CONTACTOS

• Desejo contactar com todos os possuidores de consolas Master System II, especialmente os que tiverem o *Sonic 2*, para troca de dicas. • Jorge Manuel Ribeiro Teles. Rua do Mercado, 25 – Maceira – 2403 Maceira Liz. Telef.: (044) 9 78 89.

• Pretendo contactar com sócios do Clube Sega e trocar dicas de jogos para a Mega Drive. • Ricardo José Vieira Henriques. Rua 1.º de Dezembro, bloco A-2, 4.º, Dto. – 2625 Póvoa de St.ª Iria. Telef.: 959 26 13.

• Tenho vários títulos para a Mega Drive japonesa e um conversor para correr os jogos da Mega CD "versão USA". Trabalha com a versão portuguesa? • João Carlos Pereira Monteiro. Rua Adelino Amaro da Costa, 8, 6.º-D – 2780 Oeiras. Telef.: 442 53 06

TROCAS

• Troco os jogos *Mickey Fantasia* e *Dick Tracy* para a Mega Drive. Troco por outros, mesmo que estejam ultrapassados. • Jefferson Vaz Fonseca. Avenida da República, 1926, 7.º, Esq. 4400 Vila Nova de Gaia. Telef.: 30 02 07.

• Troco o jogo *Indiana Jones* para Master System por outro, de preferência o *Ghouls N'Ghosts.* • Vítor Pedro Soares Francisco. Bairro das Casas Pré-fabricadas. Rua H, lote 301-A (Chelas) – 1900 Lisboa. Telef.: 80 59 07.

• Tenho para troca o cartucho com os Mega Games I, que inclui os jogos *Super Hang On, World Cup Italia 90* e o *Columns.* Troco por qualquer jogo, como por exemplo o *Sonic* para Mega Drive. • Alexandre Vitorino Pereira. Rua da Esperança, 13 – Outeiro da Cabeça. 2560 Torres Vedras.

• Gostaria de trocar ou vender jogos para a Master System. Posso trocá-los por outros de Master System ou Game Gear. • Manuel Augusto Rebelo Correia. Rua de Sobreiras, 422 – Lordelo do Douro – 4100 Porto.

• Troco, para a Game Gear, ou vendo, os seguintes jogos: *Donald Duck, Chess Master, Wrestlemania Steel Cage, Super Monaco GP* e *Ax Battler.* Troco por quaisquer outros. • José Luís Veiga. Pousada de Saramagos, Bloco 2-B, 4.º-C – Veigas – 4760 V. N. de Famalicão. Telef.: 9 92 50.

• Troco os jogos *Rambo III, Art Alive, Quackshot, Ecco the Dolphin* e *James Pond,* para a Mega Drive, por outros jogos. • Tiago Lázaro. Velgateira – Varzea – 2900 Santarém. Telef.: 48 92 09.

• Queria trocar a minha consola Master System por uma Game Gear ou uma Mega Drive. • Nelson Santos Vieira. Mendes – 3100 Pombal. Telef.: (036) 94 77 48.

• Vendo *Flashback, Ayrton Senna* ou *Sonic 2* para a Mega Drive por 7 contos cada, ou troco pelo *Thunder Force 3* ou *4* ou pelo *Super Kick Off.* • Carla Maria Dias do Carmo. Rua José Sampaio e Castro, lote B – 2726 Mem Martins. Telef.: 926 25 18.

• Troco *Quackshot* para Mega Drive, ou vendo. • Eduardo Jorge Ribeiro da Silva. Rua Aura Abranches, 3, 2.º-A. Benfica – 1500 Lisboa.

• Pretendo trocar ou vender para a Mega Drive o *Super Hang On* e o *World of Ilusion.* • Tiago Sequeira Fortuna. Rua da Presa, lote 24, 1.º, Dto. – Rio de Mouro – 2735 Cacém. Telef.: 916 34 32.

• Troco Master System. • Telmo de Almeida Santos. Rua dos Cravos Vermelhos, 14, 5.º, Dto. – Reboleira 2700 Amadora. Telef.: 496 01 75.

• Troco os seguintes jogos: *Super Kick off* por *Super off Road, Out Run Europa,* ou *Klax* ou qualquer outro jogo de acção, para Game Gear. • Nuno Filipe Carvalho Neves. Rua do Sarilho, 2, 2.º – 7800 Beja. Telef.: 2 59 93.

• Troco o jogo *Sonic 2* para a Game Gear pelo *Tom & Jerry.* • Luís Manuel Gonçalves. Rua Prof. António Carneiro Pacheco, 180, 5.º-B – 4780 Santo Tirso. Telef.: (052) 5 26 31.

• Troco ou vendo Master System II com os jogos *Alex Kid* e *Sonic* por uma Game Gear com o *Sonic.* • Miguel João Formiga. Rua Amilcar Cabral, lote A, 1.º, Esq. – Bobadela – 2685 Sacavém. Telef.: 955 19 76.

• Troco o jogo *Sonic* pelo *Mickey Mouse: Land of Illusion* para a Master System II. • Bruno Cardoso de Sá Ferreira – Outeiro – Rio Meão – 4520 St.ª Maria da Feira. Telef.: (056) 78 11 71.

• Troco os jogos *Italia 90, Columns* e *Super Hang On* pelo *Fatal Fury* para Mega Drive. • António de Moura Ribeiro. Qta. da Piedade, lote 19, 2.º-B – 2625 Póvoa de St.ª Iria. Telef.: 956 51 08.

• Troco ou vendo o jogo *Sonic 2* para Mega Drive. • Nelson Manuel Marques.

Se pretendes trocar ou vender jogos, consolas ou simplesmente trocar correspondência com outros leitores podes anunciá-lo grátis na MEGA FORCE. Basta preencher o cupão e enviá-lo para:

Painel do Sonic
Revista MEGA FORCE
Rua Marcos Portugal, 16-A
Algés 1495 Lisboa

MASTER SYSTEM ☐ **GAME GEAR** ☐ **MEGA DRIVE** ☐

Compra ☐ Venda ☐ Troca ☐ Contacto ☐

Nome: ..... Idade: .....
Morada: ..... Telef.: .....
Localidade: ..... Código Postal: .....

Adou de Cima – Salreu – 3860 Estarreja. Telef.: 4 38 52.

• Troco o *E-Swat* por outro jogo, para a consola Mega Drive. • António Manuel Amaral. Rua José Maria Pedroto, 23, 4.º – 4200 Porto. Telef.: 410 84 15.

• Troco o *Pit Fighter* por outro jogo para a Master System. • Filipe Jorge Coelho Viola. Bairro da Caixa, bloco 26, 2.º, Esq. – 2520 Peniche. Telef.: (062) 78 41 63.

• Troco *Alisia Dragon, Bio Hazard Battle* e *Rambo III* para a Mega Drive. • José Miguel do Vale. Creixomil. Lugar do Outeiro – 4750 Barcelos. Telef.: 86 16 25.

• Troco para a Mega Drive o *Desert Strike* pelo *Fatal Fury*. • Fernando Henrique Andrade. Rua Prof. A. Moniz Barreto, 2, 4.º, Esq. – 2500 Caldas da Rainha. Telef.: (062) 3 52 04.

• Troco o *Sonic 2* e o *Basketball Nightmare* por outros jogos de categoria igual e tão bons como estes, para a Master System. • Alesso Joyce C. de Oliveira. Rua Vista Alegre, 15 – 4405 Valadares. Telef.: 711 42 31.

• Troco um comando sem fios para a Master System por um dos seguintes jogos: *Sonic 2, Champions of Europe* ou *Bart Simpson vs Space Mutants.* Troco *Dinamite Dux* por *Taito Chase HQ* e o *Spider-man* pelo *Tazmania* para a Master System. • Dário Sílvio Vieira Araújo. Rua da Estacada, 14 – 9200 Machico (Madeira). Telef.: 96 31 01.

• Troco os jogos *Pit-Fighter* e *Super Monaco GP 2* por *Lotus Turbo Challenge, Fatal Fury* ou *EA Hockey* para a Mega Drive. • Pedro Manuel Pires de Matias. Rua Padre Américo, 28 – Queijas – 2795 Linda-a-Velha. Telef.: 417 46 38.

• Troco o *Pit-Fighter* para Mega Drive pelo *Super Monaco GP 2* ou pelo *Streets of Rage.* • Roberto Miguel Ferreira Vasques. Brunhido – Valongo do Vouga – 3750 Águeda. Telef.: 64 42 27.

VENDAS

• Vendo Master System II que ganhei num concurso. Como já tenho uma, quero vender a que ganhei e que está nova. • Pedro Gaspar Barroso. Rua de São Lourenço, 75 – Cavide – 2425 Monte Real. Telef.: (044) 61 14 13.

• Vendo Master System em bom estado com quatro jogos; *Alex Kid, Shadows Dancer, Marble Madness* e *Global Gladiators.* • Gonçalo Daniel Madeira Silva. Rua Eça de Queiroz, 18, 3.º, Dto. – Bom Retiro – 2600 Vila Franca de Xira. Telef.: 2 56 49.

• Vendo *Double Dragon* por 6900$00, *Mercs* por 8000$00 e *Streets of Rage* por 6900$00 todos para a Mega Drive. • Miguel Ângelo Gonçalves Tomé. Rua de Avilhoso, 343 – Lavra – 4450 Matosinhos. Telef.: 995 64 70.

• Vendo o *Golden Axe* para a Mega Drive por 7500$00 em bom estado. • Delfim Miguel Gomes Baptista. Avenida 25 de Abril, lote 10, r/c – Pontinha – 1675 Lisboa. Telef.: 478 10 62.

• Vendo *Home Alone* e *Streets of Rage* por 6500$00 cada um, para a Mega Drive. • Filipe Manuel Pedro Nascimento. Rua Oliveira Monteiro, 687, 4.º, Esq. 4000 Porto. Telef.: 81 67 89.

• Vendo *Operation Wolf* por 5000$00, *Wrestlemania* por 9000$00, *M. S. Pacman* por 7200$00 e *G-Loc* por 2500$00, para a Master System. • Manuel Luís de Sousa Jerónimo. Rua do Espinheiro, 419 – Canidelo – 4400 Vila Nova de Gaia. Telef.: 772 01 29.

• Vendo Master System II com dois comandos, em bom estado, com cinco jogos entre os quais o *Alien III* e o *Sonic.* Tudo apenas por 30 000$00. • Teresa Varandas da Silva Ferreira. Rua Francisco de Holanda, 37, 1.º – 1600 Lisboa. Telef.: 797 36 28.

• Quero vender os jogos *Pit-Fighter* e o *Speedball* para Master System. • Bruno Figueiredo Pimentel. Rua José Luciano de Castro, 166, 4.º-B – Esgueira – 3800 Aveiro. Telef.: (034) 31 36 00.

• Vendo a Menacer por 4750$00 e o *Super Monaco GP* por 4500$00, para Mega Drive. • João Luís Pires Bredo. Rua Joaquim Valente de Almeida, bloco A, 1.º, Esq. – 3750 Águeda. Telef.: 62 36 07.

• Vendo os jogos *Bublle Bobble, Golden Axe* e *Sonic The Hedjehog* para a versão Master System. • Francisco Daniel da Silva Araújo. Rua D. João V, 2 – Gafanha da Nazaré – 3830 Ílhavo. Telef.: (034) 36 40 08.

• Quero vender a minha Master System com o Control Pad, Control Stick, *Alex Kid* e mais cinco jogos, por um preço baixo e ainda o *Altered Beast* • César Figueiredo Pimentel. Rua José Luciano de Castro, 166, 4.º-B. Esgueira – 3800 Aveiro. Telef.: (034) 31 36 00.

• Vendo alguns jogos para Mega Drive, em segunda mão, bom preço, com instruções em português e inglês. • Mário Filipe Rodrigues. São Joge – 2480 Porto de Mós. Telef.: (044) 48 10 36.

• Vendo *Sonic* e *Double Dragon.* • Anselmo Chainho Rodrigues. Vilar dos Prazeres – 2490 Ourém. Telef.: (049) 59 57 06.

• Vendo Mega Drive com apenas dois meses e também jogos tanto para Mega Drive como para Master System por preço a combinar. • Pedro Bruno de Figueiredo Batista. Urb. da Portela, lote 143, 2.º, Dto. – 2485 Sacavém. Telef.: 943 54 42.

• Vendo *Shadow Dancer* e *Operation Wolf* a 3000$00 cada, para Master System. • David André. Rua Paiol, 10, 1.º – 8600 Lagos. Telef.: (082) 76 82 67.

• Olá jogadores da Sega. Querem comprar uma Menacer apenas por 12 mil escudos e com apenas 8 dias de uso? Telefonem-me ou escrevam. • Miguel Ângelo Marques Batista. Largo do Sabugueiro, lote F-4, 5.º, Dto. – Rinchoa – 2735 Cacém. Telef.: 917 10 69

• Vendo consola Master System com a *Alex Kid, Golden Axe* e *Putt $ Puter.* • Carlos M. Cramês. Av. Barreto, 82 – 3000 Coimbra. Telef.: 48 22 44

• Vendo *World of Ilusion* e *Talespin* para Mega Drive. Bom preço, como novos. • Eduardo Alexandre Barandas. Rua Chã, 132, 4.º, Dto. – 4000 Porto. Telef.: 208 07 25.

COMPRAS

• Compro *R-Type* para Master System. • David André. Rua Paiol, 10, 1.º – 8600 Lagos. Telef.: (082) 76 82 67. ❑

DISCOVIDEO

PEDIDOS

(062) 3 40 44
(062) 6 32 79
FAX (062) 84 32 38

ou DISCOVIDEO
RUA DO MONTEPIO, 3 - C
APARTADO 112
2502 CALDAS DA RAINHA

ENVIAMOS GRATUITAMENTE CATÁLOGO COMPLETO

MEGA DRIVE

BASIC — 33.900$00
CONSOLA • 1 COMANDO
SONIC PACK — 36.900$00
CONSOLA • 1 COMANDO • 1 JOGO SONIC
MEGA PACK — 43.900$00
CONSOLA • 2 COMANDOS • 4 JOGOS
(Sonic, Columns, World Cup e Super Hang On)
MEGA ACTION — 44.900$00
CONSOLA • 2 COMANDOS • 4 JOGOS
(Sonic, Shinobi, Golden Axe e Streets of Rage)

ARCADE POWER STICK	13 500$
MENACER	13 900$
INFRA JOY PAD	9 900$
GLOBAL GLADIATORS	8 900$
TINY TOON	10 900$
FATAL FURY	12 900$
FLASHBACK	14 400$
SUPER KICK OFF	9 900$
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES	11 900$
SIDE POCKET	9 900$
NHLPA HOCHEY + J.M. FOOTBALL	8 900$
WWF WRESTLEMANIA	10 900$
MICKEY AND DONALD	9 900$
STREETS OF RAGE II	12 900$
ECCO THE DOLPHIN	11 200$
SONIC 2	9 900$

MASTER SYSTEM

BASIC — 15.900$00
CONSOLA • 1 COMANDO • 1JOGO ALEX KIDD
SONIC PACK — 21.900$00
CONSOLA • 1 COMANDO • 2 JOGOS
(Sonic e Alex Kidd)
MASTER PACK II — 26.500$00
CONSOLA • 1 COMANDO • 4 JOGOS
(Alex Kidd, Columns, Super Monaco e World Soccer)

INFRA JOY PAD	7 900$
CONTROL STICK	3 650$
LIGHT PHASER	8 600$
MASTER MEGA CONVERTER	11 700$
GP RIDER	7 900$
WWF WRESTLEMANIA	9 900$
GLOBAL GLADIATORS	9 900$
MICKEY MOUSE:LAND OF ILLUSION	7 900$
CHAMPIONS OF EUROPE	10 900$
PIT-FIGHTER	10 900$
PAPERBOY	7 900$
LEMMINGS	7 900$
SONIC 2	8 900$
PRINCE OF PERSIA	8 900$
TAZMANIA	8 900$
INDIANA JONES	7 900$
SENNA SUPER MONACO GP II	8 900$

GAME GEAR

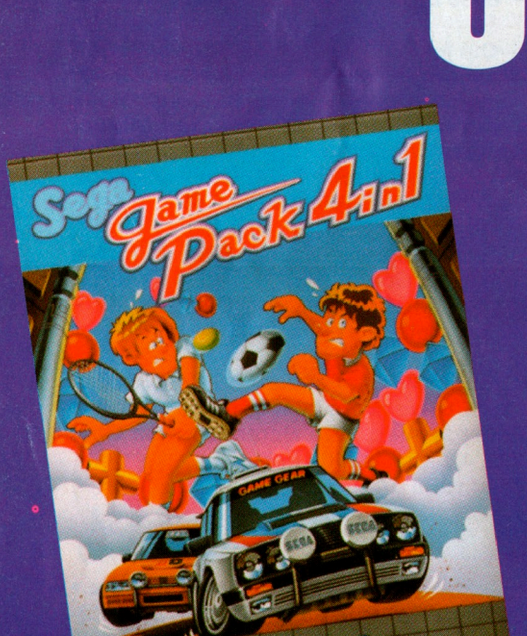
COLUMNS — 26.900$00
CONSOLA • 1 JOGO COLUMNS
4 EM 1 — 29.900$00
CONSOLA • 4 JOGOS
Columns, Penalty Kick, Road Rally e Champion Ship Tennis)
TV PACK — 39.900$00
CONSOLA • 1 JOGO COLUMNS
• SINTONIZADOR DE TV

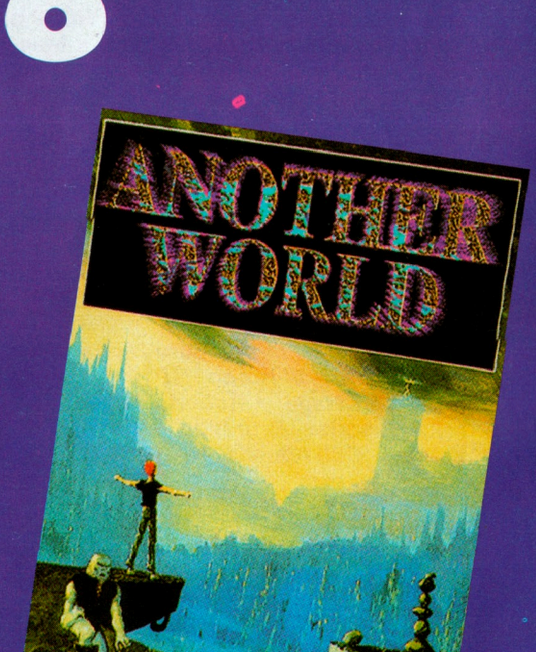
TRANSFORMADOR	3 500$
BATERIA	7 900$
TV TUNER (SINTONIZADOR DE TV)	16 900$
MASTER GEAR CONVERTER	3 390$
MICKEY MOUSE II	7 900$
4 EM 1	10 900$
EVANDER H. BOXING	6 900$
WWF WRESTLEMANIA	9 900$
GLOBAL GLADIATORS	8 900$
SHINOBI II	5 900$
LEMMINGS	6 900$
INDIANA JONES III	5 900$
STREETS OF RAGE	6 900$
SONIC 2	6 900$
TAZMANIA	6 900$
SENNA SUPER MONACO GP II	6 900$
SUPER KICK OFF	6 900$

SEGA
É MAIS FORTE QUE TU!

PREÇOS COM IVA INCLUÍDO • ENVIAMOS À COBRANÇA • AGENTE AUTORIZADO

Assina a Mega Force num tempo recorde e ganha um jogo





de bónus

Assina a MEGA FORCE e entra no clube dos invencíveis.

A MEGA force é a única revista que te faz entrar no universo SEGA sem deixar nenhum segredo por descobrir. Agora, podes assinar a revista MEGA force e beneficiar de um desconto imbatível:

recebes 12 revistas e só pagas 10!

Mas há mais! Se bateres o recorde de velocidade e fores um dos 12 primeiros invencíveis de cada mês a assinar a MEGA force, ganhas logo um jogo incrível para a tua consola SEGA: um "Pack 4 in 1" se tiveres uma Game Gear, o "Land of Illusion" se tiveres um Master System ou o magnífico "Another World" para a Mega Drive. Para isso, só tens que preencher o cupão, indicar qual o tipo de consola que tens e enviar estas informações à velocidade da luz!

Assina já a MEGA force, a tua revista SEGA; o preço é imbatível e, se fores rápido, ainda ganhas um jogo SEGA de bónus!

MEGA force

SIM, desejo assinar a revista MEGA force por um ano. Habilito-me a um dos 12 jogos SEGA do passatempo que a revista efectua, mensalmente, junto dos seus novos assinantes. Junto envio o meu cheque de 3.500$00 (*) ou prefiro que debitem o Cartão de Crédito nº ..... Validade ../../.....

ASSINATURA: .....

ASSINATURA DO ENCARREGADO DE EDUCAÇÃO: .....

Enviem a revista para:

NOME: .....

MORADA: .....

LOCALIDADE: ..... CÓDIGO POSTAL: .....

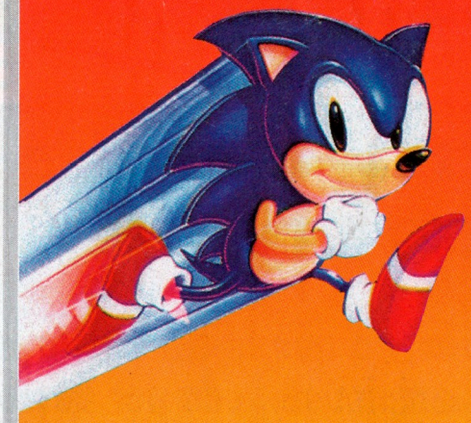
TELEFONE: ..... DATA DE NASCIMENTO: ../../.....

Qual a consola SEGA que tens? .....

Envia este cupão para ABRIL JOVEM, Remessa Livre 1400, 2795 Linda-a-Velha. Não necessitas de colocar selo. Se tiveres dúvidas, a LINHA JOVEM está à tua espera, através do telefone 410 55 70.

(*) Se fores membro do clube SEGA, só tens que pagar 2.750$00 pela tua assinatura da MEGA Force! O teu nº de sócio do Clube SEGA é: .....

HIT PARADE



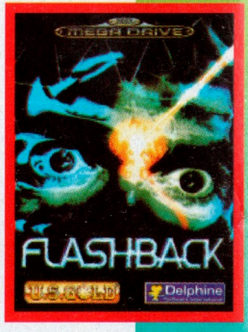
Esta é a lista dos jogos mais vendidos durante o mês passado. É o TOP 10 dos jogos **Sega** *para cada consola. Esta relação poderá também servir-te como sugestão de jogos que ainda não tenhas e pretendas adquirir.*

MASTER SYSTEM

1.º	MICKEY MOUSE: LAND OF ILLUSION
2.º	SONIC 2
3.º	CHAMPIONS OF EUROPE
4.º	GP RIDER
5º	WWF STEEL CAGE CHALLENGE
6.º	ASTÉRIX
7.º	GLOBAL GLADIATORS
8.º	SUPER KICK OFF
9.º	SUPER OFF ROAD
10.º	KRUSTY'S FUN HOUSE

MEGA DRIVE

1.º	MICKEY MOUSE: WORLD OF ILUSION
2.º	STREETS OF RAGE II
3.º	FLASHBACK
4.º	SONIC 2
5º	TINY TOON
6.º	JURASSIC PARK
7.º	MORTAL KUMBAT
8.º	COOL SPOT
9.º	GLOBAL GLADIATORS
10.º	MICROMACHINES



GAME GEAR

1.º	SONIC 2
2.º	MICKEY MOUSE: LAND OF ILLUSION
3.º	SHINOBI II
4.º	GLOBAL GLADIATORS
5º	ALIEN 3
6.º	SUPER OFF ROAD
7.º	INDIANA JONES
8.º	WORLD CUPO SOCCER
9.º	KRUSTY'S FUN HOUSE
10.º	SPIDERMAN: RETURN OF THE SINISTER SIX

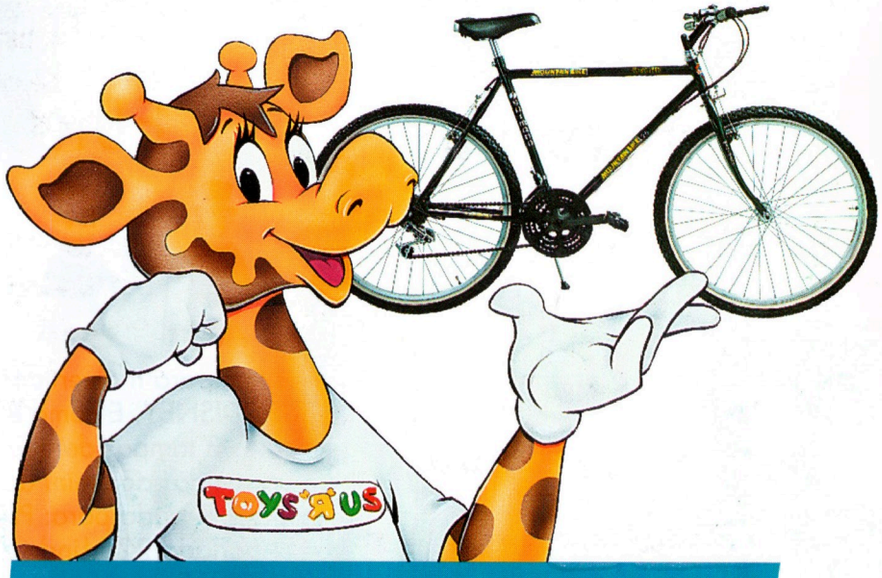
COM A

SUPER JOVEM

CONCURSO TV CANAL 1

GANHA

TODAS AS SEMANAS



BICICLETAS

- Carretos Shimano 18 veloc.
- Jantes em alumínio
- Rodas 26´´

5

TOYS'R'US®

PRÉMIOS DIVERTIDOS E VIAGENS À EURODISNEY

Agora Smarties tem para ti divertidos bonecos Disney e viagens à EURODISNEY. E como é que podes ganhar tudo isto? Basta enviares 3 tampas de qualquer embalagem ou ainda 1 código de barras do saco mini de 200g, juntamente com o teu nome e morada para: Promoção Smarties Eurodisney. Apartado 225 Linda-a-Velha - 2795 Lisboa Codex. E de 15 em 15 dias, se a tua carta estiver entre as primeiras 350 respostas, receberás um divertido boneco Disney! São 6 diferentes para tu coleccionares. E no sorteio final ainda podes ganhar uma das três viagens à Eurodisney (para 3 pessoas) que vamos oferecer! Não percas mais tempo, saboreia os deliciosos Smarties e concorre já!

Promoção válida até 14/01/94. Sorteio final dia 21 de Janeiro de 1994. Os resultados serão publicados no dia 30 de Janeiro de 1994 no jornal " Público ". Concurso autorizado pelo Governo Civil de Lisboa.Promoção limitada ao stock existente.

© Disney

EuroDisney®

ALEGRIA TODO O DIA.